TIPSY- SOLUCJE- TIPSY- SOLUCJE-TIPSY-SOLUCJE



Nr 3 /98 (3)
KWIECIEŃ
Cena: 2.50

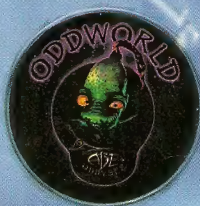
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Action PLUS

PC PSX SATURN NINTENDO 64

HEXEN II

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
KOMPLETNE SOLUCJE!



JAK GRAĆ W...
SUBCULTURE,
CONSTRUCTOR,
IMPERIUM GALACTICA,
INTERSTATE '76,
INCUBATION,
CLOSE COMBAT: A BRIDGE TOO FAR,
TIPSY, PORADY, PODPOWIEDZI...

SPIS TREŚCI

Zatwierdził Red. Naczelny

Action PLUS

e-mail: action.plus@mikrozet.wroc.pl

Numer 3
Kwiecień 98

Redakcja

Jerzy Kucharz
redaktor naczelny

Aleksander Olszewski
z-ca redaktora naczelnego

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

Stali współpracownicy

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

Redaktor Techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny
Skład komputerowy

Jacek Sawicki
Sebastian Dragun

Wydawca

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Constructor

PSX PC **Acclaim**

Contructora nie trzeba nikomu przypominać - kto nie grał, niezzch żałuje, a kto grał zapewne chętnie skorzysta z kilku rad, które przygotowaliśmy. Nawet na najłatwiejszym poziomie gra się ciężko, toteż kilka uwag ogólnych.

Budujemy...

- stawiaj metro zaraz po wybudowaniu domów - przyspieszy to szybszą dostawę sprzętu do Twojego domu (dostępne dopiero na 2 poz.);
- na każdej z zakupionych parceli możesz umieścić tylko jedno metro, więc stawiaj je z rozwagą;
- twórz grupy i przypisuj je klawiszom funkcyjnym (naciskamy go z Ctrl-em), później wystarczy tylko nacisnąć jeden z nich i już zgłasza się wybrany brygadzista;
- gdy tylko osiągniesz wyższy poziom, kup parcelę i szybko stawiaj na niej nowe dostępne budynki i domy;
- gdy przeciwnik postawi na twojej parceli swoją budowlę i jego robotnicy zaczną budować, możesz zapobiec temu wysyłając swojego robotnika na plac budowy - po pewnym czasie plac zacznie płonąć i ulegnie zniszczeniu;

Atak!

- atakuj przeciwnika co najmniej sześcioma wolnymi robotnikami, których trzymaj w rezerwie; atakowanie tymi przypisanymi do brygadzisty wiąże się z ich osłabieniem, co w konsekwencji prowadzi do zmniejszenia ich ektywności;
- nie atakuj robotnikami gangstera, zabije Ci ludzi, a na dodatek zdobędzie kolejne umiejętności;
- jeżeli hipis przejmie Twój pusty dom, możesz wysłać tam swojego człowieka, żeby wywabił go stamtąd - wtedy możesz śmiało zaatakować;
- gdy wybudujesz pizzerię, ćwicz swoich gangsterów; polega to na wybraniu jednego z nich i zaatakowaniu ludzi z konkurencyjnej firmy; nie dopuść do jego śmierci, a następnie skieruj go do szpitala; po kilku takich próbach Twój gangster dostanie broń lepszą niż nóż;

Produkcja i długi



- produkuj robotników i kieruj ich po jednym do każdego domu; zapewni ci to szybszą reakcję na możliwość przejęcia domu przez konkurencję;
- pożyczkę zaciągaj tylko w ostateczności, zarówno w Banku, jak i później u bossa mafii; jednak niespłacenie jej pociągnie za sobą przykre konsekwencje z utratą kwatery metr pod ziemią włącznie;
- jeżeli Rada Miasta zleci ci wykonanie jakiegoś zadania, zasejwuj grę i uważnie wczytaj się w treść zlecenia; niewywiązanie się z przyjętego zobowiązania oznacza koniec gry...

Poziom 1

- zakup najbliżej położony plac i wybuduj na nim Tartak.
- po postawieniu pierwszego domku ulepsz pokój sypialny, da ci to szybszy dostęp do produkcji nowych lokatorów poziomu 1;
- drugi domek przeznacz na produkcję robotników (ulepsz pokój sypialny tak jak wyżej), których potem możesz przekształcić w mechaników lub, w późniejszych etapach, w gangsterów;
- trzeci domek pozwoli Ci na wybudowanie Cementowni;

- dostępne domki:
  - chata z bali
  - domek drewniany
  - chata Soweto

Poziom 2

- obok Tartaku postaw cementownię i wyprodukuj co najmniej 20 worków cementu;
- wybuduj następnie kilka domków poziomu 1 i przeznacz je tylko i wyłącznie na zbieranie kasy;
- szybko postaw Fabrykę Sprzętów i zacznij produkcję drzewek, metra, komputerów i podwójnych szyb;
- żeby mieć dostęp do lokatorów drugiego poziomu, wybuduj trzeci domek poziomu 1 (ulepsz pokój sypialny na lux) i zakup w Fabryce Sprzętów komputer z dostawą do domu; przełącz na ikonę tworzenia lokatorów 2 poziomu i czekaj;



- po uzyskaniu dostępu do 2 klasy lokatorów (ikona dostępu podświetli się) postaw pierwszy domek z 2 klasy i ustaw na produkcję nowych lokatorów, żeby później Ci ich nie zabrakło;
- postaw następną budowlę i przeznacz ją na produkcję kadetów dla policji, jednocześnie konstruując komisariat;
- zbuduj kwaterę dla mafii; pozwoli Ci to na dostęp do gangsterów w następnym poziomie;

- dostępne domki:
  - bungalow
  - czworak
  - dom komunalny





Poziom 3

- po wybudowaniu domu komunalnego otworzy się przed Tobą dostęp do poziomu 3, który umożliwi Ci wybudowanie szkoły dla Twoich lokatorów i stworzenie bardziej wykształconych obywateli;
- postępuj tak jak w poprzednich poziomach, z tym że - jak zapewne zauważyłeś - masz dostęp do tworzenia nowego typu ludzi - gangsterów; wybuduj przynajmniej 4 domy na tym poziomie z przeznaczeniem na produkcję gangsterów, nie zapominając o tworzeniu ludzi na tym etapie oraz o budowaniu domów tylko i wyłącznie dla zbierania kasy;
- szkol swoich gangsterów wysyłając ich na przeciwnika - w ten sposób Twoi ludzie zyskają dostęp do lepszej broni włącznie z pistoletem laserowym; lecz ich w wybudowanym przez siebie szpitalu;
- wybuduj Cegielnię, która da Ci dostęp do stawiania bardziej atrakcyjnych domów i nowych nieruchomości;
- w trakcie rozbudowy miasta Rada Miejska będzie zlecała ci różne zadania; staraj się je wykonać przed czasem, a zapewni Ci to dopływ kasy tak potrzebny w tej grze;
- postaw sklep "Złota rączka", w którym za pieniądze możesz wynająć złodzieja; ten wykradnie dla Ciebie surowiec z fabryki przeciwnika lub gadżet z wskazanego domu konkurenta;

- dostępne domy:
  - mid west
  - dakota
  - ohio

Poziom 4

- na tym poziomie po wybudowaniu trzech domostw pojawi się przed Tobą możliwość postawienia ostatniej fabryki - STALOWNI;
- zbuduj i postaw Więzienie, do którego trafią wszelkiego pokroju "męty";
- zapewniaj stały "dopływ" poszczególnych grup społecznych do wyprodukowanych przez Ciebie klas, unikniesz w ten sposób braku kadetów w policji i rekrutów na gangsterów oraz mechaników do napraw budynków;
- ten poziom pozwoli też na produkcję w Fabryce Sprzętu zestawu do naprawy domku przez jej lokatorów bez potrzeby zatrudniania mechanika;
- buduj, buduj i jeszcze raz buduj - taka jest dewiza tej gry, zatem stawiaj domy, które zapewnią gotówkę;

Poziom 5

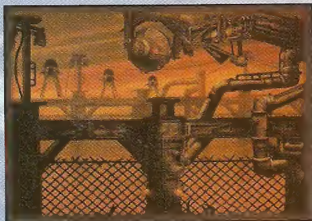
- ostatni poziom w tej grze; postaw po jednym domu, a właściwie rezydencji, a uzyskasz dostęp do planów budowy zamówień specjalnych, takich jak np. Pałac Zimowy, holenderski Okrągły Dom czy Piramidę ku Twojej chwale, i wprowadź do nich najznamienitszych mieszkańców, nie zapominając o podniesieniu standardu w pokojach i zapewnieniu im odpowiedniej przestrzeni życiowej; lokatorzy nie będą ani się rozmnażać, ani też płacić czynszu, lecz skoro zaszedłeś tak daleko i nie dałeś się zniszczyć konkurencji, to będzie to dla Ciebie pestka;

I tak doszliśmy do końca tej wspaniałej gry i zabawy, która zaprowadziła Ciebie drogi Czytelniku do Panteonu sławy.

Adam Boguszewski

Oddworld: Abe's Oddysee

PSX PC **GT Interactive**



Jak zapewne wszystkim wiadomo, główny bohater naszej gry - Abe dokonał czegoś niewiarygodnego - zdołał zbiec swoim prześladowcom, którzy dość nieoczekiwanie zmienili gusta kulinarne i chcieli go zwyczajnie zjeść (właściwie to nie tylko jego, ale całą biedną rasę „śpiewaków"). Niestety nasz bohater został pozbawiony jakichkolwiek środków ofensywnych, czas zatem sięgnąć po broń ostateczną - spryt i pomysłowość. Jako że gra jest niezwykle obszerna pozwalamy sobie zamieścić (dla tych najmniej wytrwałych graczy) kompletna solucję tejże.

1) Ukryte pomieszczenie 1, popchnij przy beczce na RHS.
Przenieś się na dół stojąc na lewym krańcu platformy.
Przeskocz w lewo, a następnie idź na lewo pod zgniatarką.
Gdy zgniatarka zbliża się, pociągnij dźwignię w górę, i teraz idź na prawo pod zgniatarką.
Przenieś się na dół i przeskocz na prawo.
Przenieś się w górę na platformę, gdzie stał Slig i pociągnij dźwignię, kiedy Slig znajduje się powyżej drzwi-pułapki. Przeskocz i wznieś się, a następnie znowu na dół - zaśpiewaj, aby ocalić Mudokana. Przenieś się w górę, idź w prawo, poproś Mudokana, aby szedł za tobą, stań po drugiej stronie i upadnij. Pociągnij dźwignię i ruszaj w górę do Mudokana, któremu zaproponuj, żeby lazł za tobą. Upadnij i zanuć, a teraz przenieś się w górę.
Maszeruj na prawo.
2) Wskazówka: "Aby się przenieść w górę, stań pod półką i ściśnij".
Popchnij przy liście. Stań i przenieś się, idź na prawo.
3) Otwórz drzwi.
W prawo.
4) Właź i idź na prawo.
5) Wskazówka "Aby skoczyć, naciśnij trójkąt, aby biec i skoczyć - naciśnij trójkąt podczas biegu".
Najpierw przeskocz przez przepaść. Znowu skocz, idź na prawo.
6) Zanuć, aby przejąć Sliga.
Weź Sliga, niech naciśnie dźwignię (naciśnij kwadrat) i maszeruj na prawo.
Idź na prawo trzy razy omijając sznur.
Sprzątnij Sliga (naciśnij koło).
Zanuć, a będzie "bum".
7) Idź w prawo.
8) Upadnij.
Idź w lewo.
Ukryte pomieszczenie 3 popchnij przy beczce.
Przeskocz do LHS i weź bombę.
Wyrzuć ją i zanuć, aby przejąć Sliga. Dostanie w łeb. Zatem powtórz swoją piosenkę, aby przejąć następnych drani. Idź na prawo i zastrzel Sliga, wysadź go. Weź bombę, idź na prawo i upadnij - bombę na lewo. Teraz zaśpiewaj, aby ocalić Mudokanów. Weź kolejną bombkę, przenieś się w górę, a następnie dwa razy w lewo. Z powrotem do ekranu z dwoma kupami bomb.
Ukryte pomieszczenie 2. Rzuć bombę, aby wysadzić wszystkie miny (są trzy), upadnij, a następnie przenieś się na dół. Weź bombę, zrzuć ją na Sliga, a następnie chwyć drugą. Przenieś się na dół dwa razy, rzuć bombę na bombę.
Powiedz "Hello".
Zagadaj "Follow me".
Idź w prawo.
9) Omiń sznur, idź na prawo.
Pociągnij sznur i poszukaj włazu, aby wejść do Ukrytego pomieszczenia 4.
Weź bombę i zrzuć ja na Sliga. Weź kolejną bombę. Przenieś się na dół dwa razy. Rzuć bombę na bombę. Przenieś się dwa razy w górę, a następnie w dół.
Zanuć i ocal Mudokanów, przenieś się w górę, zanuć i przskocz przez porto.
10) Stań na windzie, naciśnij w dół.
11) Zanuć, w lewo i znowu w lewo.
12) Powiedz "Follow me".
Trzy razy w prawo, jedź windą w dół i zanuć.
13) Przejdź przez drzwi.
S14) Powiedz "Hello", "Follow me", dwa razy w prawo i zanuć.
15) W lewo, powiedz "Hello" i "Follow me", idź w prawo i zaśpiewaj. Przenieś się i w prawo.
16) Pociągnij dźwignię, kiedy Slig stoi powyżej drzwi. Idź w prawo. Pociągnij dźwignię i odszukaj włazu, przez który wlecisz do 5 ukrytego poziomu.
Weź bombę, przeskocz do LHS i zrzuć bombę na strażnika.
Przemknij w lewo, a następnie w prawo - upadnij. Zanuć przejmując Sliga. Pociągnij dźwignię i maszeruj do bomby.
Przenieś się w górę i w dół, teraz pora zanucić - Mudokanowie ocaleni.
Weź bombę, przenieś się w górę, stań w cieniu i zrzuć bombę na Sliga. Zanuć i przeskocz na porto.
S17) Wchodząc na terytorium przeskocz pierwszą przepaść, a następnie biegnij i skocz.
18) Przykucnij blisko bomby
Naciśnij kwadrat, gdy bomba stanie się zielona (lub zobacz 19), przenieś się i na prawo.
19) Pociągnij dźwignię, gdy masz Sliga przy drzwiach. Zanuć, aby go przejąć i biegnij w lewo, żeby zdetonować bombę. Przenieś się i pociągnij dźwignię. Upadnij. Powiedz "Hello" i "Follow me" - na lewo i znowu zanuć na prawo. Przenieś się i dalej na prawo.
S20) Zanuć i załatw Sliga. Kucnij i idź w prawo.
21) Przenieś się i pociągnij dźwignię, idź w prawo, a teraz zanuć - przejmujesz Sliga. Na prawo, i jeszcze raz, teraz ustrzel Sliga (naciśnij koło), i znowu w prawo i jeszcze raz w prawo.
22) Przebiegnij pod dwoma zgniatarkami, na prawo, jeszcze raz i zastrzel Sliga. Wróć pod pierwszą zgniatarkę, pociągnij wolno dźwignię i rozwal Sliga.
23) Idź na lewo. Powiedz "Hello" i "Follow me". Teraz w prawo. Przejdź pod zgniatarkę i naciśnij dźwignię. Idź pod drugą zgniatarkę, a dalej w prawo dwa razy i zanuć, aby ocalić 2 Mudokanów. Zbierz następnych 3. W pomieszczeniu na prawo od zgniatarki wałęsa się w cieniu kolejny Mudokan. Idź z powrotem do zgniatarki i wyjdź na lewo.
24) Przejdź przez drzwi.
S25) Na lewo i znowu do machiny bombowej. Naciśnij i przykucnij na bombie. Stań. Dostań się na windę. Naciśnij.
26) Przykucnij, naciśnij koło i idź w lewo, teraz w lewo i na dół, na prawo i znowu na dół.
27) Przykucnij i biegnij na lewo.

Stockyards

1) Przeskocz i idź w lewo.
2) Idź na lewo - uważaj na wiązki.
3) Przenieś się na dół. Wejdź w drzwi na prawo. Idź w lewo dwa razy.
S) Zanuć i wskocz na porto (Ukryte pomieszczenie 1).
Zanuć, aby wyjść z porto.
A1) Poproś Mudokana, aby za tobą szedł. Idź w prawo, teraz w lewo i przeskocz na platformę. Kiedy Scrab znajduje się pod tobą, biegnij na prawo.
A2) Biegnij na prawo.
A3) Przeskocz raz.
A4) Dwa razy przeskocz.
A5) Przenieś się na górę i zanuć.
A6) Wróć i powtórz do dla kolejnego Mudokana.
A7) Przeskocz przez porto i przenieś się w górę. Biegiem, skocz przez Scraba.
4) Przenieś się i przenieś się omijając Scraba. Idź w lewo.
5) Przenieś się na dół i w górę, uważaj na skaner. Przeskocz drugą dziurę i idź w lewo.
6) Zanuć, aby uzyskać podpowiedź "te światła cię poprowadzą" ("these lights will guide you") i przeskocz. Idź w lewo.
S7) Zanuć, aby otrzymać ułatwienie "wślizgnij się w i z cienia" ("sneak in and out of shadow"), idź w lewo.
8) Przeskocz przez bombę. Przemknij do skały i idź w lewo. Jeszcze raz do skały, poczekaj aż Slig wyjdzie. Prześlizgnij się do niskiej skały i kucnij, gdy Slig przechodzi. Idź w lewo.
9) Wskocz na bombę i przenieś się w dół.
10) W dół, ustaw bombę. Idź w lewo. Zanuć i przeskocz przez wiązkę - prosto do ukrytego pomieszczenia 2.
B1) Przeskocz, a następnie przenieś się. Biegnij na prawo, kiedy Slig znajdujący się na niższym poziomie wychodzi z ekranu.
B2) Biegiem i przeskocz na prawo.
B3) Przenieś obydwóch Mudokanów do LHS ekranu na najwyższym poziomie. Ustaw bombę.
B4) Poproś każdego z Mudokanów, aby szedł za tobą. Zanuć.
11) Wystaw głowę za głaz, niech Sligowie zwrócą na ciebie uwagę. Biegnij na prawo i szybko w



lewo. Poczekaj na bombę, aby rozwalić Sliga. Podczołgaj się do Sliga. Przenieś się na półkę i idź w lewo.
12) Zanuć, aby uzyskać podpowiedź "ocal stracone dusze" ("rescue lost souls"). Idź w lewo.
S13) Przeskocz. Dwa razy opuść się w dół, odwróć się i przeskocz. Idź za Sligiem na prawo i przeskocz na platformę. Zanuć i przeskocz przez porto (ukryte pomieszczenie 3). Zanuć, aby przejąć Sliga, idź w prawo, następnie w lewo i zabij dwóch Sligów. Wysadź w powietrze Sliga. Powiedz "Hello" i "Follow me". Idź w lewo. Stań na krawędzi. Mów "Follow me", aż Mudokanowie zeskoczą. Opuść się. Powiedz "Wait" i wdrap się na górę. Powiedz "Hello" i "Follow me", a następnie opuść się, idź w prawo, przeskocz i poproś "Follow me", idź w lewo, powiedz "Hello" i "Follow me", idź w prawo, teraz zanuć. Idź w lewo, zanuć i przeskocz przez porto. Idź w lewo i jeszcze raz w lewo.



14) Ustaw bombę na półce. Poczekaj, a rozwalisz Sliga. Idź w prawo. Uderz w kamienną torbę, żeby pozbierać trochę kamieni. W lewo, przenieś się na górę i znowu w lewo.
S15) W dół, jeszcze raz i przeskocz. Zanuć, a otrzymujesz podpowiedź "Możesz wleźć tam, gdzie widzisz spadający gruz" ("You can hoist where you see falling debris"). Idź w lewo, teraz w prawo. Przeskocz i idź na prawo. Zdetonuj bomby, teraz zanuć i przeskocz przez porto (pomieszczenie ukryte - 5). Kucnij i przetocz się na prawo. Wstań i rzuć kamień w prawo. Zanuć, aby przejąć Sliga, idź w lewo, zastrzel Sliga, idź na dół, zastrzel dwa następne. Idź w lewo i zanuć. Przenieś się w górę i idź w prawo, teraz opuść się i zanuć. Przeskocz przez porto i idź w lewo.
16) Powiedz "Hello", kiedy Slig zmierza w twoją stronę i idź w lewo.
17) Przemknij na lewo, poczekaj na Sliga - niech cię minie. Biegnij na lewo przenieś się.
18) Zanuć, by otrzymać info "prawie w domu" ("almost home").
19) Zanuć i przenieś się na platformę przy bombie. Przeskocz bombę i idź w lewo. Gdy zobaczysz Sliga, skręć w prawo. Przeskocz nad bombą i upadnij.
20) Przenieś się, teraz w lewo i jeszcze raz w lewo, i jeszcze raz.
21) Zdetonuj bombę przy Sligu. Jeden krok. Naciśnij koło i w górę. Dwa razy w prawo. Opuść się i zanuć. Przeskocz na porto (ukryte pomieszczenie 6). Biegiem na prawo (dwa razy) i przeskocz na platformę. Wejdź przez drzwi. Zanuć - ocalisz jednego Mudokana. Idź w lewo i zanuć. Teraz w prawo i przez drzwi. Dwa razy biegiem w lewo i przeskocz do porto.
22) W lewo, na dół i zanuć - porto wraca.
23) Zanuć, aby pozbyć się Sligów, przeskocz i wysadź bombę. Idź w lewo.
24) Zanuć "uważaj gdzie leziesz" ("watch your step"). Teraz na dół i opuść się.

Monsaic Lines

1) W lewo, przeskocz i jeszcze raz przeskocz.
2) Wykonaj: (1) (1) (F). Opuść się: (1) = Whistle 1 (gwizdek 1), (2) = Whistle 2 (gwizdek 2), (F)= Fart (pušć bąka...), (H)= Hello.
3) Zanuć, aby przejąć Swiga, idź w lewo i strzel. Wysadź Swiga i wejdź przez drzwi (popchnij).
4) Kucnij i przetocz się na prawo.
5) Wejdź przez drzwi.
6) Upadnij i idź w lewo.
7) Wdrap się i idź w lewo.
8) Przeczytaj wiadomość, dostań się na windę i w górę.
9) Idź w lewo.
10) Wykonaj: (1)(1)(2)(2)(F). Przeczytaj wiadomość, biegiem, skocz, wdrap się i idź w lewo.
11) Pociągnij dźwignię, wskocz do studni.
12) Wykonaj (1)(1)(2)(2)(1)(2)(F) idź w lewo.
13) Wejdź przez drzwi.
14) Idź w prawo, przeczytaj wiadomość i wejdź do studni.
15) Przeczytaj wiadomość i idź w lewo.
16) Przeczytaj wiadomość, zanuć, przeskocz przez portal i w dół windą.
17) Kucnij i idź w lewo.
18) Idź w lewo obok śpiewaka.
19) Przeskocz i biegnij obok gniazda pszczelego i śmiało w lewo.
20) Stań nad śpiewakiem, by zabić pszczoły. Teraz biegiem i skocz. Dotknij kamienia, aby otrzymać pieśń dzwonu. Idź na prawo.
21) Biegiem w prawo obok pszczół.
22) Śpiewak załatwia pszczoły, wskocz, kucnij i idź w prawo.
23) W górę windą.
24) W górę windą obok portalu.
25) W lewo i zanuć. Teraz przenieś się w górę i przejdź przez drzwi.
26) Idź w prawo.
27) Przeczytaj wiadomość i wykonaj: (1)(2)(2)(1)(2)(1)(2)(F). Pociągnij przycisk i idź w prawo.
28) Zanuć, a otrzymasz podpowiedź: "wierny przeskok" ("leap of faith"). Zeskocz z krawędzi.
29) Idź w prawo.
30) Przejdź przez drzwi.
31) Zanuć, by uzyskać wskazówkę: "powrócisz" ("you will return") i przejdź przez drzwi.
32) Idź w lewo.
33) Biegiem, skok i przejdź przez drzwi.
34) Idź w prawo.
35) Upadnij i przeczytaj wiadomość: "robię to od urodzenia" ("born to these"). Teraz w prawo.
36) Idź w prawo.
37) Przeczytaj wiadomość "ze zdobytą mocą" ("with power acquired"), a następnie pociągnij dźwignię i idź w lewo.
38) Przeskocz do Scarbania Well (Studnia Scarbanii).

Scrabania

1) Idź w lewo.
2) Przeskocz przez bombę i stań obok Sliga. Powiedz "Hello", kiedy idzie w prawo. Przeczytaj wiadomość "aby dosiąść eluma, stań naprzeciwko niego i naciśnij" ("to mount elum stand in front of him and press up"). Następnie idź w lewo.
3) Przenieś się na platformę i pociągnij dźwignię, by zabić Sliga, teraz idź w lewo.
4) Stań po lewej stronie dźwigni i pociągnij ją. Idź w prawo.
5) Idź dwa razy w prawo i wejdź do studni. Pociągnij dźwignię i jesteś w studni.
6) Idź w lewo i wejdź do studni.
7) Zanuć, by zabić Sliga.
8) Wskocz do studni, opuść się i wdrap się.
9) Opuść się.
10) Wejdź na eluma i idź w lewo.
11) Idź w lewo.
12) Biegnij i skocz, idź w lewo.
13) Idź w lewo i wejdź przez drzwi.
14) Biegiem, skok, idź w prawo.
15) Wejdź na widnę i zjedź.
16) Wykonaj: (H) (2) (1) (2) (F). Powiedz "Hello" do eluma, powiedz, żeby zaczekał i idź w prawo.
17) Zanuć i idź w lewo, teraz przenieś się w górę i idź w prawo.
18) Pociągnij dźwignię, idź w lewo, upadnij do eluma. Wykonaj, to co wyżej jeszcze raz.
19) Zejdź do windy.



20) Zanuć i dotknij kamienia, teraz wejdź na windę i w górę.
21) Idź w lewo.
22) Wykonaj znowu "mime" i idź w prawo.
23) Dostań się na windę i zjedź.
24) Znowu na dół.
25) Powiedz (H) (1) (1) (2) (F), poczekaj na bombę, aby zniosło ją na prawo i teraz zanuć. Wejdź na windę i jedź w górę.
26) Znowu w górę.
27) Idź w lewo, teraz dostań się na eluma i idź w prawo.
28) Na windę i windą w dół.
29) Zejdź i wejdź na eluma. Teraz bieg, skok, idź, teraz w prawo.
30) Biegiem w prawo, omiń trzy bomby.
31) Biegnij, skocz, teraz idź w prawo, przejdź trzy bomby.
32) Bieg i skok, bieg i skok, unikając trzech bomb, teraz idź w prawo.
33) Przeskocz, idź w prawo, do drzwi.
34) Idź w prawo.
35) Znowu w prawo.
36) Na windę.
37) W górę, elum zaczyna jeść miód, dostań się na windę i zjedź w dół.
38) Idź w prawo.
39) Jeszcze raz w prawo.
40) Przeskocz. Idź w prawo.
41) (Zgadnij...) No tak - znowu w prawo...
42) Pociągnij dźwignię i idź w lewo.
43) Wskocz do studni.
44) Zbierz kamienie i jedź windą w górę.
45) Znowu w górę.
46) Przenieś się na górę. Zrzuć kamień na bombę. Kucnij i idź z lewo.
47) Wykonaj: (H) (1) (2) (2) (1) (F), a następnie w prawo. Windą w dół.
48) Teraz idź na prawo.
49) Zanuć, kucnij, idź w prawo. Przenieś się w górę i jeszcze raz.
50) Pociągnij dźwignię i opuść się. W lewo i w dół. Kucnij i biegiem w lewo.
51) Biegiem do eluma i pszczoły znikają. Na eluma i idź w dół.
52) Wejdź na eluma i idź w prawo.
53) W prawo.
54) Przeskocz i idź w prawo.
55) Bieg, skok, teraz w prawo.
S56) Zsiądź i wejdź do studni. Po rozbrojeniu bomby idź w prawo.
57) Podążaj za bombą. Wskocz do studni (pamiętaj: eksloduj bombę gdy skaczesz).
58) Dosiądź eluma. Teraz przeskok i idź w prawo.
59) Biegiem w prawo i wejdź do studni.
60) Przeskok na lewo i prawo. Dostań się na windę z prawej i jazda w dół.
61) Zbierz kamienie, rzuć na bombę i ruszaj windą w górę.
62) Przeskok na lewo, w dół windą z lewej.
63) Popchnij kamień, a dostajesz hasło, jedź w górę windą.
64) Przeskok na prawo. Dwa razy w dół, windą z prawej. Poproś eluma, by szedł za tobą.
65) Dwa razy w górę windą, a teraz w prawo.
66) Powiedz (H)(2)(1)(2)(2)(F), a następnie weź eluma i przeskocz i dalej idź w prawo.
S67) Przeskocz i przejdź przez drzwi.
68) W prawo.
69) Zejdź z eluma i zanuć, na eluma i w lewo, a teraz przez drzwi.
70) Przeskocz i idź w lewo, biegiem, skocz, teraz idź w lewo. Zanuć, idź w prawo, i jeszcze raz w prawo.
71) przeskocz i na prawo. Zejdź z eluma, zanuć, dosiądź go znowu, a następnie w prawo.
72) Zabij Sliga, wróć do Mudokona, jeszcze raz zanuć, wróć tutaj.
73) Przeskok, jeszcze raz i na prawo.
S74) Bieg, skok, a następnie w prawo. Zejdź z eluma, przenieś się w górę i jeszcze raz to samo.
75) Zanuć, by przejąć scraba, idź w prawo, windą w dół i strzel. W dół i na lewo ze skały, teraz zastrzel sraba i pociągnij dźwignię. Zejdź, i jeszcze raz, wejdź na eluma, skocz i idź w prawo.
76) Idź w prawo.
77) Biegiem i skok, idź w prawo.
S78) Przeskocz i idź w prawo. Zejdź z eluma.
79) Przemknij się obok scraba, idź w prawo.
80) Przeskocz nad bombami, uważaj na ruchomą bombę.
81) Wykonaj (H) (2) (1) (2) (2) (1) (f).
82) Idź w lewo i zanuć.
83) Wejdź do studni, zanuć, aby przejąć Sliga. Trzy razy w prawo i zabij swiga.

84) Wskocz do studni, teraz w lewo i przeskocz. Na eluma i przeskocz na prawo.
85) Trzy razy w prawo.
86) Przeskocz i na prawo. Z eluma, przenieś się na górę, teraz w prawo.
S87) Wskocz, powiedz (H), wykonaj (2)(1)(1)(F), wkocz do studni i idź w prawo.
88) Wykonaj (H) (2) (1) (2) (2) (1) (2) (F), zanuć i dwa razy przeskocz. W prawo, wkocz do studni i naciśnij kamień.
89) Zanuć, biegiem w lewo, przeskocz do studni, teraz biegiem na prawo i przeskocz przez portal.

Scrabania Temple

I1) Na lewo znajduje sie ukryte pomieszczenie. Zanuć, by przejąć Śliga i wysadź go bombą. Idź w lewo, wróć w prawo. Zanuć, by wyjść przez porto. Idź w lewo, teraz biegiem z powrotem i przeskocz na platformę, kiedy zbliża się Slig. Biegiem w lewo, zanuć i wysadź Sliga. Przemknij na prawo i znowu w lewo. Zanuć, by ocalić dwóch Mudokanów. Biegiem w prawo i przeskocz przez porto.
2) W prawo.
3) Przeskocz przez bombę i idź w prawo.
4) Rozbroj bombę, przeskocz przez bomby i idź w prawo.
5) Przeskocz przez bombę i przejdź przez drzwi.
6) Dotknij kamienia.

(A) LHS środkowy rządek, lewe drzwi.

1) Weź kamień. Opuść się.
2) Idź w prawo.
3) Upadnij w dziurę, zapal krzemień, zamknij i idź w prawo.
4) Opuść się.
5) Rzuć kamień na minę. Idź w prawo i dotknij kamienia. Przenieś się w górę.
6) Zanuć do kurantów. Przenieś się, idź w dół, a następnie 3 razy w lewo.
7) Przenieś się do góry, gdy scrab sobie pójdzie daleko na prawo. Przeskocz i idź na prawo.
8) Przeskocz i znowu na prawo.
9) Przejdź przez drzwi.

(B) LHS środkowy rządek, prawe drzwi.

1) Idź w lewo, pociągnij dźwignię, przeskocz na platformę. Przeskocz do studni i jeszcze raz to samo.
2) Idź w prawo i przeskocz do studni, dotknij kamienia. Biegiem w lewo, przeskocz na platformę. Wskocz do studni. Przenieś się w górę.
3) Pociągnij dźwignię.
4) Pociągnij dźwignię, gdy Slig znajduje się daleko na lewo, po czym biegiem w prawo.
5) Wskocz do studni.
6) Pociągnij dźwignię, opuść się, a następnie w lewo.
7) Przeskocz do studni i przenieś się w górę.
8) Zanuć i wejdź przez drzwi.

(C) LHS dolny rządek.

1) Opuść się, jeszcze raz.
2) Przeskocz i opuść się.
3) Pociągnij dźwignię i biegiem w lewo.
4) Zanuć, by przejąć Sliga, idź w lewo i zastrzel innego Sliga, zabij Sliga, wskocz do studni i idź w prawo.
5) Dotknij kamienia i idź w lewo.
6) Wespnij się i pociągnij dźwignię, teraz biegiem w prawo.
7) Wskocz do studni.
8) Zanuć i przejdź przez drzwi.

(D) RHS górny rządek.

1) Idź w lewo i dotknij kamienia, a teraz w prawo.
2) Biegiem i przeskocz na platformę, idź w prawo.
3) Przeskocz i idź w prawo.
4) Jedź trochę w górę windą i poczekaj, aż Slig przeskoczy. Teraz idź w lewo. W dół, biegiem w prawo i przeskocz na platformę. Wskocz do studni.



5) W prawo, znowu.
6) Pociągnij dźwignię, biegiem w lewo.
7) Kucnij i przeskocz.
8) Zejdź z krawędzi.
9) Windą w górę dwa razy.
10) Zanuć i przejdź przez drzwi.

(E) RHS środkowy rządek, lewe drzwi.

1) Przeskocz i opuść się, jeszcze raz.
2) Opuść się i pociągnij dźwignię. Biegiem w prawo.
3) Biegiem w lewo.
4) Przeskocz i biegiem w lewo.
5) Dotknij kamienia i idź w lewo.
6) Przenieś się w górę i zanuć, wejdź przez drzwi.

(F) RHS środkowy rządek, prawe drzwi.

1) W prawo.
2) Przeskocz i idź w prawo.
3) Skieruj na siebie uwagę scraba, idąc w prawo i z powrotem w lewo, przeskocz na lewo i zawieś się na półce, gdy scrab odejdzie daleko w lewo. Podnieś się, przeskocz na prawo i biegiem w prawo na windę. Zjedź.
4) Przekocz na platformę i pociągnij dźwignię. Przeskocz nad studnią, idź równo, zwróć na siebie uwagę Sliga, i wróć w lewo ponad studnią. Idź w prawo.
5) Pociągnij dźwignię, idź w lewo i wskocz do górnej studni.
6) Wskocz do studni.
7) Dotknij kamienia i idź w lewo.
8) Pociągnij dźwgnię i idź w prawo.
9) Wskocz do studni.
10) Wejdź na windę i zjedź.
11) Idź w prawo.
12) Zanuć i wejdź przez drzwi.

(G) RHS dolny rządek, prawe drzwi.

1) W górę windą.
2) Przetocz się w prawo, zwróć na siebie uwagę scraba, wróć w prawo, wstań i pociągnij dźwignię. Jeszcze raz ją pociągnij, teraz idź w lewo.
3) Dotknij kamienia, jedź w dół windą, zanuć, zobaczysz ukryte pomieszczenie i idź w prawo.
4) Idź w dół.
5) Biegiem w prawo.
6) Pociągnij dźwignię i idź w prawo.
7) Zanuć i wejdź przez drzwi.

(F) RHS dolny rządek, lewe drzwi.

1) Opuść się.
2) Biegiem w prawo, pociągnij dźwignię. Wskocz do studni.
3) Pociągnij dźwignię i idź w prawo.
4) Dotknij kamienia i idź w prawo.
5) Wskocz do studni. W lewo, jeszcze raz i jeszcze raz.
6) Zanuć i wejdź przez drzwi.

(J) Górne drzwi świątyni (wyjście).

1) Zanuś "zwiadowca z oddali" ("scout from afar").
2) Idź w prawo - nieraz, gdy poczekasz pod Sligiem, popełni on samobójstwo. Gdy tak się nie stanie, biegnij i przeskocz na prawo.
3) Biegnij dalej, przeskocz i idź w prawo.
4) Biegnąc, przeskocz na platformę i przenieś się w górę, i jeszcze raz.
5) Przenieś się w górę i jedź w górę windą.
6) Biegiem w prawo i wskocz na windę. Windą w górę.
7) Biegiem na prawo.
8) Przeskocz na prawo i znowu to samo. Gdy biegniesz w prawo, kucnij.
9) Przeskocz na platformę z lewej ponad dźwignią. Przeskocz nad Sligiem, na lewą platformę i pociągnij dźwignię. Poczekaj aż Slig zginie, a następnie opuść się. Przeskocz nad dziurami i pociągnij dźwignię. Przeskocz na lewo i przejdź przez drzwi. Zanuć i przeskocz przez porto.

Paramonia

1) W prawo.
2) Dotknij kamienia i idź w prawo.
3) Wślizgnij się i kucnij przy bombie. Zdetonuj ją i przenieś się w górę. Poczekaj na eksplozję i idź w prawo.
4) Pociągnij dźwignię i rzuć kamienie na bombę, aby ją eksplodowały. Teraz wróć w lewo.
5) Wskocz do studni.
6) Przenieś się w górę i pociągnij dźwignię. Teraz upadnij.
7) Wejdź na eluma i idź w prawo.
8) Przeskocz, idź w prawo.
9) Przeskocz.
10) Powiedz (1) Hello, (2) Whistle 2, (1) Whistle 1, (1)(2) następnie (F) Fart (objaśnienia - patrz wyżej: Monsaic Lines). W górę windą, powiedz elumowi, aby poczekał i idź w prawo.
11) Wślizgnij się pod drzewo. Rzuć kamień, aby eksplodować bombę. Wróć na lewo i wejdź na eluma.
12) Idź w prawo i w górę windą, rzuć kamień na gniazdo pszczół, weź eluma.
13) Teraz w prawo dwa razy.
14) Rozbroj bombę i przeskocz, idź w prawo.
15) Przeskocz i idź w prawo.
16) Wejdź przez drzwi.
1) Przeskocz do LHS i zejdź z eluma. Przenieś się znowu na górę.
2) Przenieś się na górę i przeskocz do studni.
3) Zanuć, by przejąć Sliga, teraz w lewo, i w prawo. Zastrzel Sliga. Zdetonuj bombę za pomocą przełącznika. Idź w lewo, teraz w prawo. Pociągnij dźwignię. Przeskocz w lewo i opuść się.
4) W prawo i opuść się.
5) Opuść się i pociągnij dźwignię. Przeskocz nad bombą i wejdź na windę, zjedź w dół, dosiądź eluma. Teraz się wycofaj.
1) Biegiem w lewo, omijając pszczoły.
2) Przeskocz i idź w lewo.
3) Przeskocz i biegiem w lewo.
4) Przeskocz i znowu biegiem w lewo.
5) Przeskocz, jeszcze raz przeskocz, biegnij w lewo.
6) Przeskocz i biegnij w lewo.
7) Przeskocz, znowu przeskocz - i w lewo biegiem.
1) W lewo.
2) W lewo i pociągnij pierścień.
3) Opuść się.
4) Opuść się dwa razy.
5) Pociągnij przełącznik i dotknij kamienia. Przeskocz do studni.
6) Przeskocz do RHS, gdzie znajduje się pierścień - pociągnij go.
7) Wskocz do studni.
8) Poproś eluma, by szedł za tobą i idź w lewo. Windą w dół.
9) Powiedz (H) (1) (2) (2) (1) (F), teraz wsiądź na windę i w górę, następnie w lewo.
10) Powiedz elumowi "Follow me" i idź w lewo.
1) Weź windę i zjedź w dół, teraz zanuć, by przejąć Sliga. Idź w lewo i zastrzel Sliga, idź w lewo i upadnij, teraz w prawo. Zastrzel Sliga i wysadź go.
2) Idź w lewo.
3) Idź w lewo.
4) Powiedz elumowi, by poczekał, teraz przenieś się w górę i idź w prawo.
5) W prawo.
6) Przenieś się w górę.
7) Dwa razy w górę.
8) Dotknij kamienia, opuść się trzy razy i idź w lewo.
9) Idź w lewo.
10) Wsiądź na eluma, przeskocz na lewo i przejdź

przez drzwi.

Paramonia Temple

1) Zejdź z eluma, zanuć, by przejąć Sliga. Idź w prawo i zastrzel Sliga, teraz wysadź Sliga i przeskocz do studni.
2) Zanuć i przeskocz do porto.
3) Idź w prawo, biegiem w lewo. Przeskocz na porto, zanuć, by przejąć Sliga. Idź w lewo i zastrzel Sliga, wysadź Sliga. Przeskocz do studni i idź w prawo.
4) Windą w dół.
5) W prawo.
6) Zanuć "uważaj na tego nietoperza" ("watch out for that bat").
7) Upadnij i opuść się.
8) Pociągnij dźwignię, aby zrzucić na Sliga głaz, upadnij i idź w prawo.
9) Wejdź przez drzwi, dotknij kamienia.

(A) LHS środkowy rządek, prawe drzwi.

1) Postaw mięso z worka w pomieszczeniu na przycisk LHS. Dolny rządek, lewe drzwi, dwa razy przenieś się w górę. Rzuć mięso na paramite i idź w lewo.
2) Pociągnij dźwignię i idź w prawo.
3) Przenieś się w górę, idź w lewo i dostań się na windę. Idź w górę dwa razy i weź mięso.
4) Zanuć i odpal bomby, idź w górę.
5) Powiedz "Hello".
2) Przeskocz na prawo, rzuć mięso na paramite i dotknij kamienia.
3) Opuść się i zanuć, aby zdetonować bomby, pociągnij dźwignię i idź w górę.
4) Zanuć "nie zapomnij zamknąć krzemienia" ("do not forget the flintlock").
5) Przenieś się w górę, w dół i powtórz hasło: (1) (2) (1) (2) (1) (F). Idź w górę i przenieś się w górę, następnie zanuć.
6) Pociągnij dźwignię i opuść się dwa razy.
7) Opuść się z windą.
8) Wskocz do studni.
9) Biegiem i przeskocz na platformę, wejdź przez drzwi.

(B) LHS środkowy rządek, prawe drzwi.

1) Idź w lewo, niech Slig zwróci na ciebie swoją uwagę, biegnij w prawo, przeskocz z powrotem na platformę. Zanuć, aby przejąć Sliga, a następnie idź w lewo i zastrzel go, wysadź Sliga.
2) Idź w lewo.
3) Przeskocz i idź w lewo.
4) Przeskocz, gdy kamień rusza naprzód, a następnie daj krok w przód.
5) Podkradnij się, zdetonuj bombę, a następnie biegiem w prawo. Pociągnij dźwignię, dotknij kamienia i idź w prawo.
6) Trzy razy przeskocz i idź w prawo.
7) Weź kamień i idź w prawo.
8) Kucnij i idź w prawo.
9) Zadetonuj bombę, zanuć i wejdź przez drzwi.

(C) RHS dolny rządek, lewe drzwi.

1) Dwa razy przenieś się w górę.
2) Weź mięso i przenieś się dwa razy w górę.
3) Idź w prawo, w lewo i rzuć mięso do dziury.
4) Idź w prawo.
5) Dotknij kamienia i biegiem w lewo, przeskocz na platformę, weź mięso i idź w lewo.
6) Rzuć się z powrotem i idź w lewo.
7) Przenieś się w górę i dotknij kamienia.
8) Idź w lewo, niech paramite zwróci na ciebie uwagę, wróć w prawo.
9) Rzuć mięso i idź w lewo, teraz trzy razy rzuć się na dół.
10) Weź mięso, przeskocz, a następnie w lewo.
11) Rzuć mięso na gniazdo pszczół, w lewo, pociągnij dźwignię, dotknij kamienia i następnie idź w prawo. Przeskocz na lewo i przenieś się w górę dwa razy i idź dwa razy w prawo.
12) Przeskocz i weź mięso, cztery razy przenieś się w górę i idź w prawo.
13) Rzuć mięso i idź w prawo.
14) Dwa razy przenieś się w górę, weź mięso, trzy razy przenieś się w górę, w lewo i w prawo nad platformą, rzuć mięso w dziurę i idź w prawo, weź mięso.
15) Trzy razy w prawo, rzuć mięso, zanuć i wejdź przez drzwi.

(G) RHS dolny rządek, prawe drzwi.

1) Idź w lewo.
2) Idź w lewo i przenieś się w górę, weź worek, by dostać mięso i przenieś się dwa razy w górę.
3) Przenieś się w górę dwa razy.
4) Przetocz się w lewo, dotknij kamienia, weź mięso i idź w prawo.
5) Przenieś się w górę i idź w lewo.
6) 9 kroków w lewo, następnie przenieś się i idź w lewo, pociągnij dźwignię, krok w prawo, przeskocz i biegnij na prawo.
7) Przeskocz do studni, idź w lewo i przeskocz do



studni.
8) Pociągnij dźwignię, przeskocz do studni.
9) Przeskocz do studni, przeskocz i opuść się.
10) Opuść się, teraz w prawo i przenieś się w górę.
11) Zeskocz z platformy, idź w prawo, aby trafić na worek z mięsem. Idź w lewo, teraz wróć w prawo. Wejdź na platformę, przeskocz na prawo, aby trafić na worek, teraz biegiem w lewo.
12) Zanuć i wejdź przez drzwi.

(E) RHS środkowy rządek, prawe drzwi.

1) Idź w prawo.
2) Przeskocz trzy razy i idź w prawo.
3) Zdetonuj bombę, przeskocz i przenieś się na górę.
4) Przeskocz na lewo, zdetonuj bombę. Pociągnij dźwignię, przeskocz i idź w lewo.
5) Pociągnij dźwignię i leć w prawo.
6) Przeskocz, upadnij dwa razy. Idź w lewo.
7) Trzy razy skocz, idź w lewo i wejdź przez drzwi.

(D) RHS środkowy rządek, lewe drzwi.

1) Idź w lewo, Slig idzie za tobą, idź w prawo.
2) Biegiem w prawo.
3) Kiedy idziesz obok przełącznika, głaz leci na Sliga. Idź w prawo.
4) Kucnij i idź w prawo.
5) Idź w lewo i przetocz się do przełącznika. Głaz spada na Sliga.
6) Idź w lewo.
7) Idź w lewo.
8) Dotknij kamienia, idź w prawo cztery razy, i znowu w prawo.
9) Przenieś się w górę, pociągnij przełącznik, opuść się.
10) Dwa razy w lewo.
11) Zerwij się, zanuć i wejdź przez drzwi.

Paramonia Nests

1) W górę windą.
2) Przeskocz na lewo, prawo, teraz zawieś się na półce i leć w prawo.
3) Gdy wchodzisz na ekran, przeskocz, a następnie leć w prawo.
4) Przeskocz nad paramitami i przenieś się na górę.
5) Przeskocz na platformę, LHS, przeskocz na platformę na RHS, teraz przenieś się w górę.
6) Przenieś się w górę, kucnij i przetocz się w lewo, teraz idź w lewo.
7) Przeskocz i zawiśnij na półce, teraz przenieś się w górę i idź w lewo.
8) Kucnij i biegnij w lewo.
9) Idź w lewo na platformę na LHS.
10) Przeskocz do studni.
11) Weź mięso i przeskocz do studni.
12) Rzuć mięso i przejdź przez drzwi.
13) Zanuć i wejdź do porto.

Monsaic Awakened

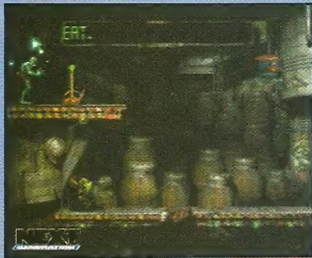
1) Wejdź przez drzwi i idź w lewo.
2) Przeskocz i idź przez drzwi.
3) Idź w prawo.
4) Idź w prawo.
5) I jeszcze raz to samo.
6) Zanuć.
7) Przenieś się w górę i idź w prawo.
8) Zanuć i wejdź do porto.

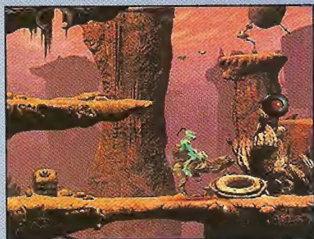
Stockyward Return

1) Zerwij się.
2) Przenieś się w górę i idź w prawo.
3) Biegnij w prawo i przeskocz.
4) Idź w prawo.
5) Przeskocz nad bombą, pociągnij dźwignię i idź w lewo. Przeskocz nad Sligiem i trzy razy biegiem na lewo (zignoruj wiązki), poczekaj aż bomba zabije sliga, zanim przeniesiesz się na górę. Idź w prawo. Jeszcze raz, dojdź do worka, weź kamienie. Zanuć, by zdobyć sugestię: "pamiętaj o kamieniach" ("do not forget your rock"). Przenieś się na górę i idź w lewo. Przenieś się na górę i idź w prawo.
6) Zdetonuj bombę wyrzucając kamienie i idź w prawo.
7) Przenieś się w górę, kucnij, stań i przeskocz z platformy.
8) Potocz się w prawo trzy razy, przenieś się na górę i pędź w prawo.
9) Idź w lewo trzy razy, weź kamień, użyj przycisku z kwadratem. Powtórz to, aż zbierzesz wszystkie bomby. Zanuć i przeskocz przez porto.
1) Przeskocz i rozbroj bombę, przeskocz z powrotem na LHS.
2) Zawieś się z półki, czekając aż pojawi się Slig i zeskocz z półki, by zdetonować bombę pod tobą. Zeskocz z półki, teraz przenieś się w górę i przeskocz.
3) Pociągnij dźwignię, idź w prawo, sprowokuj Sliga, idź w lewo i przeskocz na platformę.
4) Opuść się i idź w prawo.
5) Opuść się i zanuć, teraz przeskocz na porto.

Rupture Farms 2

1) Dotknij kamienia, powiedz "Hello" i "Follow me", teraz idź w lewo i zanuć.
2) Idź w lewo.
3) Wejdź przez drzwi.
4) Biegiem w lewo trzy razy. Przeskocz na platformę. Zanuć, by przejąć Sliga, zastrzel Sliga. Idź w prawo i zastrzel Sliga, jeszcze raz! Jeszcze raz (4 x) zastrzel kupę drani. Zdetonuj go. Idź w lewo i przenieś Mudokana do LHS, idź w lewo i z powrotem w prawo, zanuć.
5) Idź 2 razy w prawo, powiedz "Hello" i "Follow me". Wróć do porto na lewo i powiedz "Wait".





6) Cztery razy w prawo i powiedz "Follow me". Wróć do porto na lewo i niech czeka.
7) Teraz sześć razy w prawo, i jak wyżej.
8) Osiem razy, powiedz "Hello" i "Follow me". Wróć do porto na lewo, zanuć, aby ocalić Mudokanów (czterech).
9) W prawo osiem razy, pociągnij przełącznik i właź przez drzwi. Zanuć i przeskocz przez porto.
1) Przeskocz i rozbroj bombę, przeskocz z powrotem na LHS.
2) Zwisając z półki czekaj na pojawienie się Sliga i przeskocz z półki, by zdetonować bombę pod tobą. Zeskocz z półki, teraz przenieś się w górę i przeskocz.
3) Pociągnij dźwignię, idź w prawo, sprowokuj Sliga, idź w lewo, przeskocz na platformę.
4) Opuść się i idź w prawo.
5) Opuść się i zanuć, teraz przeskocz na porto.

Zulag 2

1) Przenieś się na platformę i zanuć, by przejąć Sliga. Idź w lewo i naciśnij 1+trójkąt, 2+krzyż, 2+trójkąt, 2+trójkąt, 1+krzyż. Zastrzel Sliga.
2) Idź w lewo, teraz przenieś się w górę i w górę windą.
3) Wejdź przez drzwi LH.

Drzwi na lewo

1) Dotknij kamienia.
2) Dwa razy w prawo. Teraz pociągnij przełącznik i przenieś się w górę, poczekaj aż Slig zeskoczy z platformy, teraz przenieś się na górę i zanuć, aby go przejąć. Idź w lewo i naciśnij 1+trójkąt, 2+trójkąt, 2+krzyż, 2+trójkąt. Zastrzel Sliga i wysadź Sliga, teraz idź dwa razy w lewo.
3) Powiedz "Hello" i "Follow me" na prawo, powiedz dwa razy "Wait", i idź w lewo.
4) Powiedz "Hello" i "Follow me", zanuć, przenieś się w górę, pociągnij przełącznik. Idź w prawo i zanuć.
5) Zanuć, by przejąć Sliga, idź w prawo. Zastrzel Sliga i wysadź Sliga. Idź w prawo i zanuć, teraz w lewo. Przenieś się w górę i idź w lewo.
6) W dół windą. Teraz idź trzy razy w lewo, wejdź przez drzwi.

Środkowe drzwi

1) Biegiem w prawo, przekocz na platformę, zanuć by przejąć Sliga. Naciśnij: 1+kwadrat, idź w prawo przez tunel, naciśnij 1+krzyż, zastrzel Sliga, gdy wraca i teraz eksploduj Sliga.
2) W prawo, kucnij i idź w prawo.
3) Idź w prawo.
4) Biegiem, przenieś się na platformę, biegiem z powrotem w lewo, przetocz się i przenieś się w górę. Idź w górę i zanuć, by przejąć Sliga, zastrzel wszystkich zbójów, a następnie pociągnij przełączniki. Eksploduj Sliga.
5) Idź w lewo i upadnij, teraz dwa razy przetocz się w prawo. Powiedz "Hello" i "Follow me" (2x), idź w lewo i powiedz "Wait", wróć na prawo, powiedz "Hello" i "Follow me" i idź w lewo, zanuć. Idź w lewo i przetocz się na lewo.
6) Idź w lewo i wejdź przez drzwi.

Drzwi na prawo

1) Dwa razy w prawo, przemknij obok Sliga i idź w prawo.
2) Przenieś się w górę, idź w lewo i weź bombę. Rzuć bombę, pociągnij dźwignię. Zanuć, aby przejąć Sliga, eksploduj go.
3) Idź w prawo i następnie w górę windą.
4) Przemknij, przenieś się w górę, zrzuć bombę na Sliga (koło+prawo), pociągnij przełącznik.
5) Weź więcej bomb, idź w lewo, rzuć bombę na minę, a później idź w prawo.
6) Powiedz "Hello" i "Follow me", idź w lewo i powiedz "Wait".
7) W prawo 2 razy. Powiedz dwa razy "Hello" i "Follo me", dwa razy idź w lewo i zanuć.
8) W lewo trzy razy, wejdź przez drzwi. Wejdź przez drzwi do Zulag 3.

Zulag 3

1) W lewo, zainteresuj Sliga i idź w prawo, przeskocz na platformę. Zanuć, by przejąć Sliga, powiedz "Here boy" (1+kwadrat), idź w prawo w tunelu, powiedz "Get em" (1+krzyż). Zastrzel powracającego Sliga i wysadź Sliga.
2) W prawo, kucnij i przetocz się do przełącznika, pociągnij go. Kucnij i przetocz się w lewo, jeszcze raz w lewo. Przenieś się do góry i weź windę w górę.

Dolne drzwi

1) Idź w prawo dwa razy i przenieś się na platformę. Zanuć, by przejąć Sliga. Idź w lewo i zatrzymaj się przy przełączniku. Kiedy każdy ze Sligów wchodzi pod wlaz, ciągnij za przełącznik. Następnie strzelaj do nich. Masz trzech takich. Eksploduj Sliga.
2) Idź w lewo dwa razy. Powiedz Mudokanowi, żeby szedł za tobą, idź w prawo. Powiedz, żeby poczekał. Przy wlazie pociągnij przełącznik. Powiedz "Hello" "Follow me", następnie idź w prawo i zanuć - wejdź przez drzwi.
3) Przenieś się w górę i weź trochę bomb, jeśli nie masz żadnej. Opuść się i idź w prawo, jeszcze raz opuść się.
4) Zanuć, a jeden ze Sligów ginie, teraz zanuć, by przejąć kolejnego. Idź w prawo i zastrzel Sliga. Zanuć, by przejąć tylu, by został tylko jeden. Idź w prawo dwa razy, powiedz "Here boys" (1+kwadrat), zanuć - 1+trójkąt, 2+trójkąt, 2+krzyż, 2+trójkąt. Idź w prawo, naciśnij 2+koło, zastrzel Sliga i wysadź go. Idź w lewo, pociągnij przełącznik, teraz dwa razy w prawo i zanuć. Idź w lewo trzy razy, wejdź przez drzwi i idź w lewo trzy razy.

Prawe drzwi na górze

1) Idź w lewo i rzuć bombę na lewo. Upadnij i pociągnij dźwignię. Znowu przenieś się w górę. Rzuć bombę i przeskocz, idź w prawo.
2) Powiedz "Hello" i "Follow me" idź w lewo, upadnij, powiedz "Follow me". Zanuć, by ocalić Mokana.
3) W prawo i przemknij do Sliga. Kiedy upadniesz, biegnij i przeskocz na prawo.
4) Przedrzyj się na prawo i przenieś się na platformę, poczekaj na Sliga, który pójdzie w lewo. Opuść się, pociągnij przełącznik, teraz przenieś się na górę i poczekaj na Sliga, który pójdzie w lewo. Przeskocz na windę, teraz idź.
5) Pociągnij przełącznik, weź bombę, windą w dół, z powrotem w górę - aż Slig nie wyjdzie.
6) W dół windą, przenieś się na platformę, rzuć bombę na Sliga, idź w lewo, jeszcze raz ugodź Sliga. Teraz przeskocz i przenieś się na górę, idź w lewo.
7) Przenieś się na górę i wejdź przez drzwi.

Lewe drzwi na górze

1) W prawo, biegiem i przenieś się na półkę. Kiedy Slig wychodzi, naciśnij machinę bombową i następnie przenieś się na górę. Poczekaj, aż Slig pójdzie w lewo i weź bombę, przenieś się na górę.
2) Rzuć bombę na strażnika. Stań na odległym LHS, rzuć bombę na pięć. Zanuć, aby przejąć Sliga, pociągnij przełącznik i wysadź Sliga, teraz w lewo.
3) W prawo i przenieś się na górę.
4) Przeskocz na prawo i lewo, opuść się.
5) W lewo, teraz zanuć dwa razy, wysadź Sliga i idź w lewo.
6) Przenieś się i pociągnij przełącznik, następnie pociągnij dźwignię i biegnij na prawo.
7) Przeskocz na platformę, zanuć, by przejąć Sliga, eksploduj go.
8) Powiedz "Hello" i "Follow me" dwa razy, idź w lewo i powiedz "Wait". Idź dwa razy w prawo.
9) Powiedz "Hello" i "Follow me" dwa razy. Idź w lewo dwa razy, powiedz "Wait". Idź w prawo, przenieś się w górę, w lewo - wszyscy trzej powinni być na windzie. Idź w górę, i jeszcze raz.
10) Dwa razy w prawo, powiedz "Hello" i "Follow me" i idź dwa razy w lewo.
11) Opuść się i zanuć. Idź w dół, teraz dwa razy w prawo.
12) Przeskocz i zanuć. Idź w prawo i zanuć. W lewo dwa razy.
13) Przeskocz, idź w lewo dwa razy przenieś sie na górę i przejdź przez drzwi. Wejdź przez drzwi. Przejdź przez drzwi.

Zulag 4

1) W prawo i zainteresuj Sligów, teraz biegiem w lewo i przeskocz na platformę. Zanuć, by przejąć Sliga, teraz pociągnij dźwignię. Zanuć, aby przejąć Sliga. Idź w prawo i zastrzel Sliga, w dół windą i zastrzel dwa Sligi. W prawo, zastrzel kolejne dwa i wysadź jednego.
2) W prawo i upadnij. Zanuć, aby przejąć wroga, idź w prawo, zastrzel trzech Sligów. Eksploduj Sliga.
3) W prawo i rzuć bombę na Sliga i strażnika, i idź w prawo.
4) Rzuć bombę na Sliga, następnie przetocz się w prawo przez tunel, przenieś się na górę i pociągnij dźwignię. W prawo i rzuć bombę na Sliga, idź w lewo, powiedz "Hello" i "Follow me". W lewo i powiedz "Hello" i "Follow me", i dalej w lewo.



Zanuć i idź dwa razy w prawo.
5) Wejdź przez drzwi.
6) Biegiem w prawo cztery razy i przeskocz.
7) Przekocz na lewo, rzuć bombę na Sliga i idź w lewo.
8) Zanuć, by przejąć Sliga, zastrzel Sliga, a pozostałych roznieś bombą. Idź w lewo i pociągnij przełącznik.
9) W prawo dwa razy, powiedz "Hello" i "Follow me" dwa razy, w lewo cztery razy, powiedz "Wait"
10) W prawo, pociągnij przełącznik, powiedz "Hello" i "Follow me" dwa razy, idź w lewo i powiedz "Wait". Idź w prawo cztery razy, powiedz "Hello" i "Follow me" dwa razy, idź w lewo cztery razy i zanuć. Wejdź przez drzwi.
11) W lewo, przeskocz i przenieś się na górę, pociągnij przełącznik, idź w prawo dwa razy i przejdź przez drzwi.
12) W lewo, zanuć, aby przejąć Sliga. Pociągnij przełącznik i załatw wszystkich tych Sligów. Teraz w lewo, pociągnij przełącznik i zastrzel Sliga, obróć się i załatw następnego. Teraz w prawo i wejdź przez drzwi.

Boardroom

1) W prawo i wejdź przez drzwi.
2) Opuść się trzy razy, następnie obróć się w lewo i przeskocz dwa razy, idź w lewo.
3) Trzy razy przeskocz, przenieś się na górę. Przetocz się w prawo i pociągnij przełącznik. Przetocz się w lewo, teraz idź w prawo. Pociągnij przełącznik i idź w lewo.
4) Na windę i jedź w dół.
5) W prawo i przetocz się. Stań i przeskocz do bomb.
6) Pociągnij dźwignię.

gespenst

Hexen II

PC

Raven/Activision

Oto opis przejścia i poradnik dotyczący przetrwania w labiryncie szaleństwa, który przygotował nam Raven. Po raz trzeci poruszamy się w tym niezwykłym świecie magii, złych czarów, krainie Eidolona. FPP oparty na najnowocześniejszym enginie, elementy RPG, bardzo interesująca grafika - cóż więcej potrzeba do znakomitej zabawy? Tome of Power już czeka ukryty w komnatach poszczególnych morderczych poziomów. Użyj go. I ocal świat.

Część pierwsza - Blackmarsh

Kości Lorica (The Bones of Loric)

Udaj się po rampie z prawej w górę, przejdź przez bramę. Uderz w przycisk w prawym dolnym rogu fresku po prawej stronie komnaty. Otworzy się fresk po przeciwnej stronie ukazując zejście w dół: skocz w nie, wciśnij trójkątny przycisk przy kratach i przejdź przez teleport.

Wróć na miejsce startu, przejdź przez drzwi naprzeciwko budynku, przełącz trójkątny przycisk na kolumnie po prawej. Poruszy się trumna w centrum odsłaniając płytę - wejdź na nią, a następnie przez świeżo otwarte wrota wyjdź z komnaty.

Po wyjściu na otwarty teren (znajduje się tutaj broń numer dwa) skręć w lewo, a przez jaskinię dotrzesz do drewnianego mostu. Wskocz do wody i wciśnij trójkątny przełącznik znajdujący się pod mostem. Przejdź przez teleport.

Korytarzem cały czas prosto, aż do komnaty z wielkim kołem. Przełącz znajdującą się przy nim wajchę - otworzą się wielkie wrota. Uderz jeszcze w znajdujący się na ścianie przycisk, by otworzyć kraty. Przejdź przez wrota, a na końcu korytarza wejdź w posiadanie Kości Lorica.

Klucz młyński (The Mill Key)

Skręć w lewo i wskocz do wody. Przejdź przez teleport, otwórz kraty, a znajdziesz się w pracowni czarnoksiężnika. Przejdź przez drzwi do Barbakanu (Barbicon).

Przez jaskinię dojdziesz do katapulty. Wyślij owcę w przestworza i zrób to samo ze sobą: stań na końcu ramienia i uderz w nie bronią lub podskocz - po krótkim locie wylądujesz za murem. (Na samym murze jest parę ciekawych przedmiotów - aby je zdobyć, wystarczy wcisnąć klawisz cofania, gdy jesteś bezpośrednio nad nim.)

Idąc jaskinią, dotrzesz do sypiącego się muru. Możesz udać się przez wyłom po kolejną porcję przydatnych przedmiotów. Wyjdź z wyłomu, skręć w lewo i otwórz wrota. Znajdziesz się przy moście zwodzonym. Wskocz do fosy, płyń w lewo. Rozwal kraty. Płynąc dalej skręć w pierwszą odnogę po prawej i wypłyń na powierzchnię. Przebij się przez mur. Przeczytaj notatkę na podłodze niedaleko stołu. Korytarzem udaj się do drzwi, skręć w lewo i po schodach wejdź na górę. Teraz w prawo, znowu po schodach - na górze zajmij się automatyczną kuszą. Obróć się, zejdź do pierwszych schodów i przez drzwi po prawej wkrocz do komnaty. Przejdź przez nią do przylegającego pomieszczenia z wejściem po lewej. Wyrąb sobie przejście wśród dzbanów aż do symbolu na ścianie. Uderz w niego, a otworzy się sekretne przejście. Wkrocz w nie. Na końcu przejścia znajduje się katapulta. Użyj jej do zniszczenia wieży z proporcem smoka - ukaże się ukryty dotąd teleport. Przeskocz nad fosą i wejdź w niego. Weź klucz do młyna.

Skruszenie kości (Crush the Bones)

Wskocz do fosy, popłyń w lewo z powrotem do mostu zwodzonego. Czeka cię szybki powrót na Ciemne Moczary: w górę po stopniach z prawej, przez jaskinie do mostu i dalej prosto aż na otwarty teren; teraz w lewo do drzwi prowadzących do Młyna. Przejdź przez drzwi, zeskocz do bajorka i dalej wzdłuż widocznej ścieżki. By dostać się na półkę z Chaos Device, musisz stanąć na krzaku i biegnąc na ukos (trzymając jednocześni klawisz w przód i strafe'ując w lewo) w ostatniej chwili skoczyć. Przy okazji weź także broń zza drzewa. Teraz z powrotem na dół i przez jaskinię pod półką na otwartą przestrzeń z dwoma teleportami. Ten po lewej prowadzi do Młyna, wejdź w niego. Otwórz drzwi do środka - prowadzi do nich rampa. Podejdź do tyłu przekładni, by zemleć kości. Wyjdź na zewnątrz i zbierz pył. Przejdź przez pierwszy teleport, a później przez drugi na zewnątrz. Uderz w przełącznik przy dzwonie, by otworzyć zejście pod ziemię. Podążaj nim aż do drzwi prowadzących z powrotem na Mroczne Bagna.

Klucz do Zamku (The Castle Key)

Udaj się do pracowni czarnoksiężnika. Wejdź w złotą sadzawkę, a otrzymasz eliksir. Weź go i przez drzwi przejdź do Barbakanu. Przez jaskinię i katapultę, jak poprzednio, udaj się na Zamek. Udaj się po raz drugi do sekretnego przejścia prowadzącego do użytej poprzednio katapulty, lecz tym razem przejdź przez drzwi po lewej stronie ukrytego przejścia. Idź po schodach na górę i uderzając w dźwignię opuść most zwodzony. Teraz po rampie w górę do komnaty z Tome of Power i wielkim kotłem. Zeskocz przez dziurę w podłodze i przejdź przez drzwi na wprost.

Korytarzem udaj się do pomieszczenia z Archer Lordem i zniszczonymi schodami. Aby po nich wejść na górę, musisz skorzystać z pomocy żelaznej beczki - dopchaj ją do nich i wejdź na górę. Skręć w lewo. Otwórz okno i popatrz sobie na pajączki w dole. Skocz do fosy, ale tym razem płyń w lewo. Zbliż się do mitrylowych drzwi po lewej, a zmienią się w drewniane. Rozwal je, by wejść w posiadanie klucza do zamku. Popłyń dalej w lewo do pierścienia umożliwiającego oddychanie pod wodą. Teraz z powrotem do mostu zwodzonego. Przekrocz opuszczony obecnie most i udaj się na rynek. Po prawej znajduje się wejście do zamku. Otwórz je i udaj się na Dziedziniec Królewski.

Klucz do Skarbca (The Treasury Key)

Okrąż dziedziniec, by udać się w dół holu do skrzyżowania z widocznym na wprost znakiem rzeźnika. Skręć w lewo, a idąc cały czas prosto dotrzesz do drzwi prowadzących do stajni. Wejdź w nie. Przejdź przez podwójne drzwi i dalej prosto korytarzem aż do wielkich drewnianych drzwi po lewej. Wejdź w nie i wyrąb sobie drogę przez poukładane "pakunki" słomy - powinieneś znaleźć notatkę o kluczu zakopanym przy ciele. Wróć do stajni, musisz obecnie znaleźć kolejny skład siana z drabiną prowadzącą na poddasze. Wskocz na siano, by wejść na drabinę. Na górze po lewej, gdy jesteś zwrócony w jej kierunku, znajdziesz przejście prowadzące do paru ramp. Wejdź po nich na samą górę i otwórz znajdujące się tam ukryte drzwi. Przeskocz do drewnianych drzwi po lewej, otwórz je i przełącz wajchę w małym pomieszczeniu na drugiej stronie. Zeskocz w dół, by wziąć łopatę. Obróć się i udaj się prosto zeskakując ponownie do stajni. Skręć w lewo, a po paru krokach w prawo. Korytarzem udaj się do kuźni. Po lewej stronie znajduje się ukryty w ziemi klucz, wystarczy podejść i go wziąć. Wróć z powrotem przed drzwi na Dziedziniec Królewski.

Klucz Krawca (The Tailor's Key)

Skręć w lewo, by znaleźć się z powrotem na skrzyżowaniu niedaleko rzeźnika. Idź cały czas prosto, aż zobaczysz po lewej stronie drzwi prowadzące na Dziedziniec Wewnętrzny (Inner Courtyard). Przejdź przez nie. Ponownie w lewo i na górę do gilotyny. Zniszcz witraż i wskocz w powstały otwór. Popchnij mur z symbolem, a powstałym przejściem dojdziesz do przejścia prowadzącego do Zapomnianej Kaplicy (Forgotten Chapel). Wejdź w nie. Podążając korytarzem po lewej natkniesz







się na drugie drewniane drzwi, pierwsze będą niestety zamknięte. Po schodach udaj się do ołtarza. Za ołtarzem po lewej stronie na ścianie znajdują się trzy stopnie. Wskocz po nich na górę i pchnij drugiego anioła po lewej stronie. Ołtarz odsunie się na bok ukazując ukryte przejście.
Zeskocz w nie do legowiska pająków. Odszukaj ciało owinięte w pajęczyny, po jego zniszczeniu staniesz się posiadaczem szukanego klucza.
Wyjdź z pomieszczenia i zeskocz do kanałów ściekowych. Dojdziesz nimi do teleportu. Zeskocz w dół do bajorka, teraz na górę po rampie i przez zablokowane wcześniej drzwi po prawej. Skręć w lewo i przejdź przez drzwi do Dziedzińca Wewnętrznego. Teraz już tylko z powrotem na Dziedziniec Królewski.

Manuskrypt Zniszczenia Magii (The Distupt Magic Scroll)

Skręć w prawo. Teraz prosto przez skrzyżowanie, potem przy drzwiach do Stajni w lewo i ponownie w lewo przy szyldzie krawca. Wejdź do sklepu, a w środku po schodach na górę. Otwórz szafę i rozwal fałszywy tył - manuskrypt jest twój. Wróć do głównego skrzyżowania (to przy szyldzie rzeźnika), skręć za nim w prawo - powinieneś dotrzeć do miejsca startu tej części. Zniszcz magiczną barierę i wkrocz do Pałacu.

Amulet Głodu (Amulet of Hunger)

Podążaj korytarzem aż do dziedzińca z fontanną - po drodze miniesz salę tronową oraz sypialnię wraz ze znajdującym się w niej basenem.
Zeskocz na niego i otwórz drzwi po prawej. Korytarzem dotrzesz do spiralnych schodów, u ich podstawy znajduje się skarbiec. Otwórz go, zabierz amulet i pozostałe dobra, przejdź przez teleport i wróć do drzwi prowadzących na Dziedziniec Królewski. Przejdź przez nie.

Piach, Szkło i Soczewki (Sand, Glass and Lens)

Udaj się na główne skrzyżowanie, skręć lewo, potem w pierwszą odnogę po prawej prowadzącą do "Sklepu". Wejdź do niego, a w środku wejdź po schodach na górę. Strzel w skrzynię i ścianę przy łóżku, a otworzy się ukryte przejście do kapliczki Bractwa Głodu (Broderhood of Hunger). Wejdź do niej i zbliż się do ołtarza, a otrzymasz wiadomość. Wyjdź ze sklepu i wróć do drzwi prowadzących do Stajni. Przejdź przez nie.
Udaj się do kuźni, koło której wykopałeś wcześniej klucz do skarbca. Wejdź po schodach na górę i wciśnij przycisk przy ogniu. Wejdź w tajemne przejście, dotrzesz do klucza do stajni. Weź go i wróć z powrotem do wejścia do kuźni, stąd udaj się do miejsca w stajniach, w którym znalazłeś łopatę. Wejdź na pierwszą rampę po lewej, na jej końcu skręć w prawo i wejdź do pomieszczeń mieszkalnych. Skręć w drugą odnogę po lewej i otwórz drzwi przy pomocy klucza. Wejdź do pokoju i rozwal dywan leżący na podłodze - ukaże się klapa. Korytarzem znajdującym się pod nią dojdziesz do drewnianej ściany, wymagającej nieco ostrzejszego traktowania, i podwójnych drzwi. Wciśnij przycisk po lewej, a później z niszy po prawej zabierz piasek. Po rampie na drugim końcu pomieszczenia wejdź na górę z powrotem do kuźni. Podejdź do paleniska przy kowadle, a piasek zmieni się w szkło. Wróć do drzwi prowadzących na Dziedziniec Królewski, przejdź przez nie, teraz do tych na Dziedziniec Wewnętrzny.
Przejdź przez nie, skręć w prawo i przez korytarz aż do kolejnego sklepu. Wejdź do niego i po schodach na górę, do kominka. W jego środku jest ukryte przejście, wejdź tam, a na kamieniach szlifierskich szkło zamieni się w Soczewki Widzenia (Lens of Seeing).

Kryształowy Golem (The Crystal Golem)

Wróć do gilotyny i skręć w przejście po prawej. Podążaj korytarzem w górę rampy, później skręć w lewo na kładkę. Wejdź po schodach i rozwal grupkę Archer Lordów. Przejdź przez teleport z tyłu pokoju, przejdź przez kryształowy łuk, a uzyskasz zdolność zabicia Kryształowego Golema.
Wróć do kładki i zeskocz z jej lewej strony w dół. Ścieżką dotrzesz do sklepu z kamieniami nagrobnymi. Po schodach udaj się na górę i wciśnij przełącznik przy półce z książkami - odsłoni się ukryte przejście.
Korytarzem dojdziesz do pokoju z Impami. Przez drzwi z lewej dojdziesz do kolejnego pomieszczenia, tym razem z pokrwawionym piedestałem - wejdź na niego, a otworzy się krata na górze, tuż przy gilotynie. Teraz w dół rampy po lewej, przez teleport na końcu dotrzesz do pomieszczenia z Kryształowym Golemem. Zabij go, przejdź przez czerwony teleport - czeka ciebie teraz walka z pierwszym Jeźdźcem Apokalipsy - Jeźdźcem Głodu.

Część druga - Mazarea

Drugi z etapów, stylizowany na Amerykę Środkową, jest chyba ze wszystkich najładniejszy. Nowi przeciwnicy to skorpiony, were-jaguary (półludzie-półjaguary) oraz were-pantery. Ze starych "przyjaciół" na odświeżenie znajomości oczekują łucznicy, golemy, hydry i czarnoksiężnicy. Końcową walką będzie pojedynek ze Śmiercią, drugim z ciemnych generałów Eidolona.

Zdobiony Kamienny Klucz (The Ornamental Stone Key)

Rozpoczynasz grę na Placu Słońca (The Plaza of the Sun). Udaj się przed siebie, a na pierwszym skrzyżowaniu skręć w lewo. Zniszcz golema i wciśnij przycisk znajdujący się na ścianie. Odwróć się i wróć na skrzyżowanie, któremu przybyła obecnie czwarta odnoga. Idąc dalej prosto dojdziesz do przycisku wysuwającego biegnący nad ławą most. Wróć do skrzyżowania, skręć w prawo, by przez świeżo powstałe przejście wejść do budowli. Idź dalej prosto aż do ołtarza. Otworzy się ściana na szczycie schodów. Wejdź po nich, a oczom twym ukaże się broń numer trzy. Odwróć się twarzą do schodów. Skręć w lewo i weź Tome of Power. Teraz przejdź na drugą stronę - znajdują się tam drzwi prowadzące do Księżycowego Obelisku (Obelisk of the Moon). Wejdź w nie. Przejście prowadzi do schodów. Zejdź po nich, wejdź do nowej budowli, potem prosto do pomieszczenia z obeliskiem. Dokończ sekwencję przez stąpnięcie na obydwu znajdujących się w podłodze płytach. Otworzą się trzy nowe pary drzwi.
Przejdź przez te z lewej od miejsca, którędy tutaj wszedłeś; znajdziesz się w korytarzu z pochodniami na ścianach. Skręć w prawo, dojdziesz do rozwalającego się mostu, stań na krawędzi i popatrz w dół. Zeskocz na platformę, przejdź przez znajdujący się tam teleport i zabierz poszukiwany klucz.

Element Ognia (The Fire Element)

Biegiem przez rozwalający się most - na końcu trzeba skoczyć! Wróć do drzwi prowadzących na Plac Słońca. Przejdź przez nie. Wróć do schodów przy ołtarzu wewnątrz pierwszego budynku. Wejdź w korytarz za schodami, znajdują się tam dwie pary marmurowych drzwi. Otwórz te po lewej i udaj się na Test Ognia (Test of Fire). Okaż się godnym skacząc po platformach w taki sposób, by wcisnąć wszystkie trzy przyciski: dwa na obydwu stronach centralnej budowli i jeden z jej tyłu. Z jednej z wyższych platform przeskocz na centralną budowlę. Przejdź na jej przód, by wziąć Element Ognia.

Czaszka z Nefrytu (The Jade Skull)

Wciśnij przycisk na ścianie niedaleko miejsca z Elementem Ognia, a opuści się platforma. Wejdź w drzwi prowadzące do Pałacu Tysiąca Wojowników (The Court of 1000 Warriors). Po schodach dotrzesz do podwójnych drzwi. Za nimi znajdują się kolejne schody. Skręć w lewo, by wyjść na zewnątrz budowli. Pozbieraj przedmioty, najważniejsza jest Icon of the Defender. Okrąż budowlę, by znaleźć się na jej froncie, po schodach wejdź na górę, na samą górę. Stań na dysku z czerwonym sztyletem, poobserwuj jego obroty. Obróć się sam, zauważysz, że z bajorka ławy podniosła się platforma z Kamieniem Przywołania (Stone of Summoning). Warto także zwrócić uwagę na drzwi, które otworzyły się po lewej stronie bajorka. Przejdź przez nie, potem podążaj korytarzem aż do pierścienia (Ring of Turning), teraz skręć w lewo i w dół po schodach do wielkiej sali. Obróć się w prawo i przez niezablokowane drzwi przejdź po schodach do zniszczonego mostu linowego. Zeskocz z niego, przejdź przez pomost. Zanurkuj w wodzie, przełącz przełącznik znajdujący się przed tobą - usunie to kraty w podłodze. Teraz przez nowopowstałe przejście popłyń do samej Czaszki, wciśnij znajdujący się w jej pobliżu kolejny przycisk.
Popłyń z powrotem - zauważysz, że otworzyło się drugie z przejść na górze, przepłyń przez nie. Musisz wrócić korytarzem aż na początek zerwanego mostu, po drodze weź Laskę (Staff of the Ovimencer). Jeśli chcesz, możesz dodatkowo przeskoczyć na drugą stronę, jest tam do zebrania między innymi Tome of Power i Mystic Urn. Spod mostu musisz obecnie wrócić przed wejście na Plac Słońca. Gdy znajdziesz się już przy drzwiach, wejdź w nie.

Element Wody (The Water Element)

Wciśnij przycisk, zjedzie winda. Wjedź na górę, cofnij się do drugich drzwi, tych otwieranych za pomocą kamiennego klucza. Korytarzem dotrzesz do drzwi prowadzących na Plac Strumienia (The Square of the Stream). Musisz nad nim przeskoczyć! Po drugiej stronie wejdź w drzwi. Zejdź w dół na dziedziniec z czterema wyjściami, po jednym z każdej strony. Przejdź przez te z prawej, korytarzem dotrzesz do studni. By wyjść cało, musisz zanurkować na jej dno, przedostać się przez labirynt i wypłynąć z powrotem na powierzchnię po drugiej stronie. Wejdź tam do pokoju, by stać się posiadaczem drugiego Elementu - tym razem Wody.

Serce Węża (The Serpent's Heart)

Po wzięciu Elementu otworzy się za tobą nowe przejście. Wejdź w nie, dotrzesz w końcu na dziedziniec z czterema wyjściami. Przejdź na jego drugą stronę, do tego świeżo odblokowanego. Dojdziesz do wielkiego pomieszczenia z obeliskiem, na którego szczycie znajduje się Mystic Urn. Weź wszystkie dobra i wyjdź przez przejście znajdujące się pod schodami, którymi tutaj się wcześniej dostałeś. Dotrzesz do kolejnej wielkiej komnaty. Przejdź się po obwodzie bajorka, nadepnij na płytę znajdującą się z tyłu. Z bajorka wynurzy się platforma z Sercem, którym należy się oczywiście zaopiekować.



Czaszka z Kryształu (The Crystal Skull)

Cofnij się drogą, którą tu przybyłeś, ale tuż przez komnatą z obeliskiem skręć w wąskie przejście z lewej - powinieneś wrócić na dziedziniec z czterema wyjściami. Przejdź na drugą stronę, po schodach dojdziesz do pokoju z Tome of Power i ołtarzem przed małym bajorkiem. Podejdź do ołtarza i postaw na nim Serce Węża. Pojawi się Czaszka z Kryształu, którą należy sobie wziąć. Cofnij się na dziedziniec, po schodach po przeciwległej jego stronie dotrzesz do drzwi prowadzących do Placu Słońca. Wejdź w nie.

Element Powietrza (The Element of Air)

Korytarzem dotrzesz do komnaty z ołtarzem, przejdź przez nią i po schodach wyjdź na zewnątrz. Udaj się w kierunku drzwi prowadzących do Księżycowego Obelisku. Przejdź przez nie. Wejdź do komnaty z obeliskiem i czterema wyjściami. W pokoju po przeciwległej stronie oraz po prawej postaw na czerwonych półkach czaszki. Wejdź do pokoju po lewej lub prawej, gdy otworzą się sekretne drzwi. Przejdź przez drzwi prowadzące do Pałacu Kolumn (Palace of Columns). Idź prosto aż do korytarza, tam skręć w lewo. Udaj się nim aż do dużego obszaru na zewnątrz z czymś podobnym do piramidy z jednej strony i paroma kolumnami po drugiej. Udaj się do wąskiego korytarza między kolumnami. Dotrzesz do holu z wieloma kolumnami i czerwonym dywanem. Przed tobą, po lewej i prawej, znajdują się dwa przejścia. Przejdź przez to po prawej, przez krótki korytarz dostaniesz się do miejsca z ławą. Wciśnij przycisk znajdujący się na ścianie po lewej, z ławy wynurzy się most, który należy przekroczyć. Naciśnij podobny przycisk po drugiej stronie, a podobny most wynurzy się po lewej. Cofnij się do holu z kolumnami i czerwonym dywanem. Przejdź przez drugie drzwi i po dopiero co podniesionym moście. Potem po kładce dookoła teleportu; wejdź w niego - znajdziesz się w Grobowcu Wysokiego Kapłana (The Tomb of the High Priest). Udaj się przed siebie, dotrzesz do dużej wolnej przestrzeni po lewej z drugą częścią czwartej broni. Przejdź przez arenę, skręć w lewo, przejdź przez korytarz i krótkie schody. Dojdziesz do wielkiej komnaty z platformami opuszczającymi się z sufitu. Przejdź przez nią do pokoju z czarnoksiężnikiem i Tome of Power. Obróć się i wejdź w przejście po dowolnej stronie schodów, którymi się tutaj dostałeś. Gdy dostaniesz się na drugą stronę obszaru z zielonymi kamiennymi murami, jedna z jego sekcji odsunie się. Przez to przejście musisz przebiec jak najszybciej, inaczej może się to skończyć raczej źle. Na końcu jest balkon z widokiem na następnego czarnoksiężnika.
Zeskocz w dół, otwórz sarkofag. Ujawni to przejście pod balkonem, z którego dopiero co wyskoczyłeś. Na jego końcu znajdziesz pokój z szukanym Elementem Powietrza.

Element Ziemi (The Earth Element)

Wróć przed drzwi prowadzące do Pałacu Kolumn, wejdź w nie. Zejdź w dół po rampie z prawej bądź lewej strony teleportu. Cofnij się do holu i ponownie wybierz lewą bądź prawą drogę, znajdziesz się na otwartym terenie z kolumnami po jednej stronie i czymś podobnym do piramidy po drugiej. Okrąż piramidę, zejdź w dół po wąskich schodach z jej tyłu. Wejdź w drzwi - znalazłeś się właśnie w Pałacu Tysiąca Wojowników.
Po schodach z lewej wejdź na górę, zeskocz z kładki. Udaj się w prawo i okaż się godnym zaliczenia Testu Ziemi unikając ruchomych bloków. Weź Element Ziemi. Teraz z powrotem do połowy drogi z blokami, obróć i w górę windą. Dotrzesz do drzwi prowadzących do Pałacu Kolumn, wejdź w nie.

Most Gwiazd (The Bridge of Stars)

Wróć do drzwi prowadzących do Księżycowego Obelisku, wejdź w nie. Teraz do pokoju z samym Obeliskiem i czterema wyjściami. Wybierz te najbliżej schodów prowadzących w dół bezpośrednio do niego, na początek tego obszaru. Na pierwszej odnodze skręć w lewo do drzwi prowadzących do Mostu Gwiazd. Wejdź w nie. Po schodach na górę i przez most - jest tu do zebrania pierwsza część czwartej broni. Podążaj dalej korytarzem z dowolnej strony, dotrzesz do Mostu Gwiazd. Po drugiej stronie przejdź się do teleportu. Ustaw elementy Ziemi, Powietrza, Wody i Ognia w środku kolejnych mostów zeskakując na niższy poziom po ustawieniu każdego z nich. Wróć do teleportu, zauważysz nowe schody z jego lewej strony. Zejdź po nich w dół, do czerwonego teleportu. Śmierć oczekuje już na ciebie.

Część trzecia - Thysis

Oko Horusa (The Eye of Horus)

Ten etap zaczynasz w Świątyni Horusa (Temple of Horus). Udaj się po schodach na górę, przejdź przez drzwi z symbolem skarabeusza. Przeczytaj znajdujące się na ścianach inskrypcje. Skręć w lewo, wejdź po rampie na górę, przejdź przez znajdujące się na końcu drzwi. Dojdziesz do małego kwadratu z czterema kolumnami, wielkiej statuy i golema. Skręć w lewo, podążaj korytarzem aż do balkonu z widokiem na kamienny obelisk. Zeskocz w dół (możesz także skorzystać ze znajdujących się po obu stronach ramp) i wejdź w korytarz pod balkonem. Dotrzesz do małej piramidy z drzwiami pośrodku. Wciśnij przycisk z symbolem Ankh na prawej ścianie skacząc na niego. Otworzą się drzwi w piramidzie. Wewnątrz postaraj się, unikając ognistych kul ciskanych przez kobrę, popchnąć mur z prawej. Weź Wzrok Czasu, wciśnij przycisk, by wyłączyć kobrę i otworzyć drzwi prowadzące do pokoju zewnętrznego.

Klucz Anubisa (The Key of Anubus)

Wejdź do pokoju, zejdź w dół po pochyłości z lewej. Korytarzem dotrzesz do miejsca z czerwono wyłożonym mostem biegnącym nad przepaścią, kończącym się przy zamkniętych drzwiach. Popatrz w dół, w lewo, gdy stoisz na występie. Zeskocz w dół na tę platformę i przebij się przez popękaną ścianę. Podążaj korytarzem do pokoju z ciałem leżącym na stole. Skocz do góry i zabierz klucz Anubisa. Zwróć również uwagę na znajdującą się na ścianie wiadomość odnośnie letniego przesilenia. Wróć do występu nad przepaścią pod zamkniętymi drzwiami. Zeskocz na dół, odnajdź pokój ze skorpionami, przejdź przez niebieski teleport.

Skarabeusz Czasu (The Scarab of Time)

Wróć z powrotem stromym zboczem do mostu nad przepaścią. Otwórz drzwi na końcu mostu. Wejdź do Słonecznej Sali (Chamber of the Sun) i zwróć uwagę na wiadomość na ścianie dotyczącą Ra (bóg słońca) wznoszącą się do jego najwyższego punktu na niebie. Wejdź w niebieski teleport. Obróć się w prawo i zeskocz na dół. Obróć się w lewo, zauważysz otwarcie się nowego przejścia. Podążaj nim do Pokoju Mocy (Tomb of Power). Po lewej stronie ujrzysz zabarykadowane drzwi oraz popiersie Anubisa po prawej. Połóż Wzrok Czasu przed popiersiem, a otworzą się zabarykadowane drzwi. Przejdź przez drzwi i skręć w lewo do pokoju z trzema czerwonymi teleportami i symbolem Ankh na podłodze. Przejdź przez czerwony teleport po lewej, wchodząc do Pałacu Faraona (Palace of Pharaoh). Przed sobą zobaczysz kondygnację schodów oskrzydloną przez dwie zielone rury. Podejdź do rury po prawej stronie i przełącz znajdujący się tam szary przycisk, otwierając kraty. Zejdź po rurze na dół i skocz do wody. Wzdłuż lewego muru zobaczysz Krater of Might oraz skrzynię. Roztrzaskaj skrzynię i zabierz Skarabeusza Czasu (Scarab of Time). Wróć po swoich śladach po rurze i wejdź w czerwony teleport prowadzący do Świątyni Czasu.

Klucz Obrońcy (Thw Guardian Key)

Idź prosto poprzez czerwony teleport prowadzący do Świątyni Neferetum (Temple of Neferetum). Podążaj korytarzem dopóki nie natkniesz się na obszar z dwiema rampami (po lewej i prawej stronie) prowadzących na górę świątyni. Wejdź na rampę, maszeruj korytarzem i wejdź w niebieski teleport po twojej prawej. Jesteś teraz w nurcie Koła Czasu (Wheel of Time). Na lewej ścianie znajduje się obraz opowiadający o poszukiwaniach przez Seta jego Skarabeusza Czasu. Idź do końca, aż otworzą się drzwi po prawej. Przejdź przez nie i idź korytarzem do dużego niebieskiego teleportu (Portal of Set). Skorzystaj z niego, a znajdziesz się w Starożytnej Świątyni Neferetum sprzed tysiąca lat. Przejdź przez podwójne drzwi i zejdź z rampy. Przebij się przez mur po lewej stronie rampy, podążaj korytarzem aż do zbocza. Zejdź na dół i podążaj do korytarza po lewej stronie. Przejdź koło czterech posągów węży, wejdź po schodach i wejdź na rampę. Podejdź do bramy blokowanej przez trzy sztaby. Po drugiej stronie jest słój. Wciśnij przycisk po lewej stronie sztab, a otworzą się drzwi po drugiej stronie słoja. Wróć do sali z czterema posągami węży a zauważysz pojawienie się nowego teleportu po prawej stronie prowadzącego do Kaplicy Naos (Shirne of Naos). Przejdź przez niego. Rozbij dzban po lewej, odsłonisz przycisk w podłodze. Wejdź na niego, aby otworzyć wielki sarkofag. Podążaj tym przejściem, wejdź na rampę po prawej lub lewej stronie i skorzystaj z niebieskiego teleportu po prawej. Zeskocz na dół na stopy wielkiego posągu po lewej. Zwróć uwagę na znak na murze mówiący o Kole Czasu. Wejdź pomiędzy stopy posągu i pchnij ścianę, aby otworzyć ukryte drzwi. Podążaj tym korytarzem po rampie i przejdź przez drzwi. Zobaczysz małą piramidę po lewej. Aby ją otworzyć, należy odnaleźć ukryty przycisk na ścianie i przełączyć go. Wejdź do środka piramidy, a zostaniesz uniesiony do pokoju z niebieskim teleportem. Przejdź przez niego, a znajdziesz się w uchu posągu. Zabierz Klucz Obrońcy.

Pierwszy Zamknięty Słój (The First Canopic Jar)

Zejdź na dół i przejdź przez przejście pomiędzy stopami posągu. W pokoju z małą piramidą skręć w prawo po rampie. Odnajdź ukryty przycisk na ścianie po twej prawej ręce. Przyciskając go otworzysz ukryte drzwi.
Zwróć uwagę na mur znajdujący się przed tobą. Ukazuje trzy obszary, każdy składający się z dziewięciu mniejszych. Niektóre z małych obszarów są zielone. Wzór wygląda mniej więcej tak:

X O OO O XO X O
O X OO O XX O O
O O XO X OX O O

gdzie X przedstawia obszar zielony. Zapamiętaj ten wzór. Pomoże ci on w rozwiązaniu puzzli w przyszłości. Przejdź przez teleport po lewej. Zejdź na dół i przejdź przez czerwony teleport, a powrócisz do Starożytnej Świątyni Neferum. Skręć w prawo koło czterech posągów węży, pchnij ścianę po lewej stronie statuy, aby otworzyć sekretne drzwi. Wejdź w korytarz po lewej, podążaj wzdłuż ramp prowadzących w głąb świątyni. Wejdź na rampę i podążaj korytarzem po lewej. Otwórz drzwi z umieszczonym na nim ptakiem. Idź do pokoju z sarkofagiem pośrodku. Chodząc po pokoju spowodujesz otwarcie się trumny po prawej stronie oraz otwarcie się dziury, z której w twym kierunku strzelać będą kule ogniste. Wciśnij przycisk w trumnie po prawej, aby zatrzymać wystrzeliwanie kul ognistych. Wejdź na sarkofag pośrodku pokoju, potem wciśnij przycisk na murze koło jego głowy. Spowoduje to otworzenie się sarkofagu i pojawienie się sekretnej bramy tuż u jego stóp. Wejdź jeszcze raz na sarkofag i zabierz pierwszy przeklętego jemu. Obróć się i podążaj sekretnym przejściem do mostu z dziewięcioma przyciskami, które się na nim znajdują. Jeden ze wzorów znajdujących się na ścianie w Kaplicy Naos zawiera rozwiązanie tej zagadki, która jest za każdym razem inna.

Drugi Zamknięty Słój (The Hapy Canopic Jar)

Kiedy tylko przejdziesz przez most, zabierz Słój Canopic otwierając sztabę. Obierz drogę z powrotem do niebieskiego teleportu. Przejdź przez niego, a znajdziesz się w starożytnym Kole Czasu. Przez naciśnięcie niebieskiego przycisku na ścianie, obracaj kołem dopóki nie osiągnie Konstelacji Hipopotama (Constellation of Hippopotamus). Strzel do przycisku w kształcie znaku na murze po twej prawej ręce, aby otworzyć sekretne przejście. Podążaj nim do teleportu prowadzącego do współczesnej Świątyni Nefertum. Wróć

do teleportu prowadzącego do Świątyni Czasu, przejdź przez niego, a następnie przez czerwony teleport prowadzący do Piramidy Anubisa. Teraz przez drzwi ze skarabeuszem, a później przez te podwójne. Zejdź w dół lewym korytarzem i otwórz drzwi z hieroglifami po lewej stronie. Podejdź do krat po prawej, by je otworzyć. Podejdź do kamiennego bloku pośrodku pokoju, by przygotować nierówno oszlifowany kamień do szlifowania. Wciśnij wszystkie znajdujące się na około przyciski, a otrzymasz klejnot Oko Węża (Serpent's Eye). Wyjdź do korytarza i skręć w prawo - powinieneś dotrzeć do drzwi po lewej. Otwórz je, wejdź do pokoju Węża. Zejdź po schodach w dół i połóż klejnot na postumencie, pojawi się most. Podejdź do węża, by go obudzić, po walce wejdziesz w posiadanie drugiego słoja (Hapy Canopic Jar).

Laska Mrocznego Faraona (The Dark Pharaoh's Staff)

Wróć do korytarza, skręć w prawo przy fontannie ze statuą węża wspinając się z powrotem na rampę. Poskacz po trzech kolumnach po dowolnej ze stron, by dostać się na balkon. Gdy mur pęknie, podążaj korytarzem do dużego obszaru z kolumnami i wielkim kwadratowym czerwonym dywanem.
Popchnij ścianę z czerwonym odbiciem ręki, później wciśnij przycisk z symbolem Ankh. Po tych zabiegach w głównym pomieszczeniu pojawi się poszukiwana laska. Odwróć się i zaopiekuj zgubą.

Trzeci Zamknięty Słój (The Duamutelf Canopic Jar)

Zbliż się do czerwonego dywanu. Kiedy się otworzy, zeskocz w dół, unikając zaostrzonych palików. Podążaj korytarzem, potem w górę po rampie i przez drzwi po lewej. Teraz wybierz przejście po prawej, otwórz znajdujące się na końcu drzwi z hieroglifami. Przejdź przez iluzoryczną ścianę przy ciele w rogu, wejdź po schodach na górę. Wciśnij krwawy odcisk dłoni, potem po rampie w dół i przez podwójne wrota, następnie w górę po płaszczystej pochyłości przy trumnie na znajdujący się tam występ. Z przycisków, które tam zobaczysz wciśnij najpierw środkowy, później lewy i prawy. Zeskocz do trumny i po schodach w dół. Korytarzem podążaj aż do belki przerzuconej nad dziurą. Weź glif i zeskocz w dół. W pobliżu są dwie płyty podłogowe, na każdą z nich wepchnij żelazną beczkę, a otworzą się drzwi. Przejdź przez nie oraz znajdujące się za nimi podwójne wrota. Podejdź do popiersia Anubisa na podeście światła, by położyć tam laskę. Pojawiła się nowa rampa po drugiej stronie popiersia, otwórz znajdujące się tam drzwi. Weź znajdujący się po lewej kolejny słój. Podejdź do krat po prawej - otworzą się. Przejdź z powrotem przez iluzoryczną ścianę i wróć do czerwonego teleportu Świątyni Czasu. Wejdź w niego.

Klucz Faraona (The Pharaoh's Key)

Teraz skorzystaj z teleportu do Pałacu Faraona (The Palace of the Pharaoh). Ponownie przejdź przez rurę z prawej. Idąc cały czas do przodu dotrzesz do drzwi z symbolem ptaka. Podpłyń do lewego z dwóch posągów i rozbij kruszący się mur. Płyń tunelem aż do pierwszego rozgałęzienia w prawo. Podejdź do rampy i czerwonego muru, otworzy się. Zeskocz w dół, z wody wyjdź po schodach z lewej. Po wejściu na płytę w podłodze otworzą się umieszczone naprzeciwko drzwi. Zeskocz do wody po prawej, musisz ponownie pokonać zalany tunel, ale tym razem wystarczy płynąć prosto.
Przejdź przez teleport, wejdź po schodach na górę - korytarzem dotrzesz do pomieszczenia z rampą po prawej. Zniszcz popiersie Anubisa, by otworzyć przejście do ukrytego pomieszczenia z pakoma przydatnymi przedmiotami. Idąc w górę po rampie dotrzesz do pokoju z zamkniętymi drzwiami z lewej i otwartymi z prawej - wybierz te drugie, a dotrzesz do sali tronowej. Wciśnij przycisk z tyłu kolumny po prawej stronie tronu, odsunie się on w bok. Zeskocz do pomieszczenia na dole po szukany klucz.

Czwarty Zamknięty Słój (The Qebhsenuef Canopic Jar)

Cofnij się do pomieszczenia z zamkniętymi drzwiami po lewej. Otwórz je i wejdź do sypialni Faraona. Strzel do skarabeusza po lewej stronie wanny, otworzy się ukryte przejście. Wejdź do kaplicy, w której pochowany został Ciemny Faraon. Przejdź przez drzwi z lewej, na szczycie rampy znajdziesz szukany ostatni słój. Wróć po rampach do kaplicy i połóż wszystkie cztery słoje na podestach. Wskocz do łodzi - będziesz miał okazję przeżyć małą przejażdżkę. Idąc po schodach dojdziesz do czerwonego teleportu prowadzącego do Świątyni Światła.

Klucz Ra (The Key of Ra)

Podążając w górę schodów dotrzesz do dziury ze skrzynią pośrodku. Zeskocz w dół, korytarzem dotrzesz do rowu bronionego przez golema. Wskocz na stopnie daleko po prawej i przerzuć dźwignię - otworzą się dwie pary drzwi położonych w rowie. Zeskocz w dół, obróć się, jeszcze tylko mały hokus-pokus i masz poszukiwany klucz w garści.

Zegar Słoneczny (Sundial)

Obróć się i przejdź przez drugą parę drzwi, przez iluzoryczną ścianę. Wróć po schodach na górę, okrąż znajdującą się tam dziurę, idąc dalej dotrzesz do drzwi, które wypada otworzyć. Dotrzesz do zegara słonecznego, wciskaj przycisk tak długo, aż pokaże godzinę dwunastą.

Korona Dolnego Egiptu (Lower Crown of Egypt)

Zeskocz z platformy, zejdź w dół po rampie. Korytarzem dotrzesz do zakratowanego skarbca. Gdy zbliżysz się do krat, usłyszysz odgłos otwierających się powyżej drzwi. Wróć do pierwszej dziury, tej ze skrzynią pośrodku. Zauważysz, że jest ona z jednej strony otwarta. Skocz do jej środka - wejdziesz w posiadanie poszukiwanej obecnie Korony Dolnego Egiptu.

Laska Nefertum (The Staff of Nefertum)

Zbliż się do krat, a te ustąpią ci z drogi. Wróć do teleportu przenoszącego do Pałacu Faraona. Skorzystaj z jego usług. Teraz z powrotem do teleportu prowadzącego do Świątyni Czasu. I z niego należy skorzystać. W Świątyni interesuje cię obecnie Sala Słońca położona za czerwono wyłożonym mostem. Podejdź do drzwi, a zostaną zniszczone. Weź Laskę.

Korona Górnego Egiptu (The Upper Crown of Egypt)

Przejdź przez niebieski teleport - wrócisz do pokoju z trzema teleportami koloru czerwonego. Skorzystaj z tego prowadzącego do Świątyni Nefertum (The Temple of Nefertum). Udaj się do Koła Czasu (Wheel of Time). Stań na nim, by użyć Laski Nefertum - pojawi się przycisk. Ustaw go na Konstelację Izis (Constellation of Isis).
Pooglądaj sobie trochę sztucznych ogni, potem zabierz Koronę Górnego Egiptu. Wróć do teleportu prowadzącego do Świątyni Horusa. Przejdź przez niego. Połóż obydwie korony na podestach po obydwu stronach symbolu Ankh umieszczonego na podłodze komnaty z trzema teleportami.



Pozostaje ci już tylko zeskoczenie w dół i zmierzenie się z trzecim Generałem - Zarazą.

Septimus

Kryształ Mocy

Startujesz w środku Sieni Bohaterów (Hall of Heroes). Maszeruj do przodu dopóki nie dojdziesz do schodów prowadzących na dół do płytkiej sadzawki. Skręć w lewo, wejdź po schodach opuszczając sadzawkę, teraz na prawo schodami na dół. Wejdź do pokoju z podłużną sadzawką i balustradą nad głową. Skręć na lewo, idź wzdłuż ściany sali i wejdź w korytarz schodami po twojej lewej stronie. Dojdziesz do sali z czerwonym dywanem, czerwonym gemem i meduzą. Zabierz Kryształ (Crystal). Zwróć uwagę na popękany mur po lewej. Roztrzaskaj go, wskocz tam i przełącz znajdujący się tam przycisk, aby uwolnić nagrodę w Świątyni Marsa (Temple of Mars).
Wróć z powrotem do płytkiej sadzawki, teraz idź prosto po schodach, aż dojdziesz do balustrady w pokoju z dużą fontanną. Podążaj balustradą do pokoju ze złotym teleportem. Skorzystaj z niego. Wejdź po schodach do góry, a dojdziesz do labiryntu z żywopłotu. Skręcaj w lewo przy każdej sposobności, aby dojść na dół lewego rogu. Zabij Meduzę i przełącz przycisk, otworzysz pewne ukryte drzwi tuż koło płytkiej sadzawki.
Niedaleko wyjścia w górnym prawym rogu labiryntu znajduje się iluzoryczny mur. Odnajdź go, przejdź przez niego i przełącz przycisk, a otrzymasz nagrodę Marsa. Wróć z powrotem przez labirynt do złotego teleportu. Przejdź przez płytką sadzawkę na drugi brzeg, wejdź do nowo otwartych drzwi. Podążaj korytarzem do pokoju, w którym odnajdziesz zabrudzone szkło oraz piedestał. Podejdź do piedestału i połóż tam Kryształ, aby go naładować. Podskocz i zabierz Kryształ Mocy kiedy zostanie naładowany.

Srebrna Sztaba (The Silver Bar)

Strzaskaj okno naprzeciw ciebie i zeskocz do ogrodu na dole. Przejdź pod ozdobnym łukiem znajdującym się przed tobą, skorzystaj ze schodów prowadzących na dół po prawej. Wejdź do pokoju z maszyną pośrodku, przyciskiem na ścianie i czerwoną półką na przeciwnej. Podejdź do półki aby położyć Kryształ Mocy. Potem przełącz przycisk, a uruchomi się maszyna obracająca mostem. Wyjdź z pokoju i idź cały czas prosto, aż dojdziesz z powrotem do pokoju z balustradą. Przekrocz most, przełącz przycisk po prawej i szybko wróć przez most, gdy ten zacznie się obracać z powrotem. Podążaj pobliskim korytarzem prowadzącym do drzwi wejściowych do Forum Zeusa (Forum of Zeus). Idź prosto, potem w prawo, dojdziesz do sali z występem widokowym na sadzawkę. Skocz do niej, płyń do przodu, potem na prawo do podwodnego przejścia. Płyń dalej, wyjdź z wody i przełącz przycisk. Wejdź po schodach i przełącz następny przycisk. Wróć do sadzawki i wejdź na górę. Przejdź po płycie w podłodze, aby obrócić most. Zeskocz na niego, obróć się i podążaj korytarzem. Maszeruj prawym bądź lewym korytarzem dopóki nie zobaczysz dziedzińca z meduzą i fontanną. Ostrożnie wyjdź przez okno na bardzo wąski występ biegnący przez dziedziniec, podejdź po nim do popękanej ściany. Rozwal ją i wciśnij przycisk, by otrzymać kolejną "marsjańską" nagrodę. Zeskocz w dół na dziedziniec. Opuść go przez korytarz po lewej (gdy stoisz przodem do fontanny), podejdź do ciemnego muru po lewej bądź prawej stronie i popchnij go. Wejdź do pokoju, w którym podniosły się schody, wciśnij przycisk znajdujący się na ścianie. W pokoju z sadzawką zjedzie platforma. Zejdź w dół po schodach, skorzystaj z prawego przejścia. Podążaj w tym kierunku aż do pokoju z trzema przyciskami i napisem "Wybierz swoje przeznaczenie" (Choose your fate). Prawidłowym jest odpowiedź "życie ponad wszystko" (Life above all others), którą wybiera się wciskając przycisk po lewej. Obróć się, skręć w prawo. Dotrzesz do pokoju z trzema artefaktami na szczytach stopni. Wejdź po schodach po lewej - wejdziesz w posiadanie Mystic Urna. Wróć do pokoju z sadzawką, zanurkuj i po raz kolejny skorzystaj z windy. Przekrocz niedawno opuszczoną z lewej strony platformę. Korytarzem dotrzesz do komnaty z wieloma kolumnami. Przebiegnij do przo-

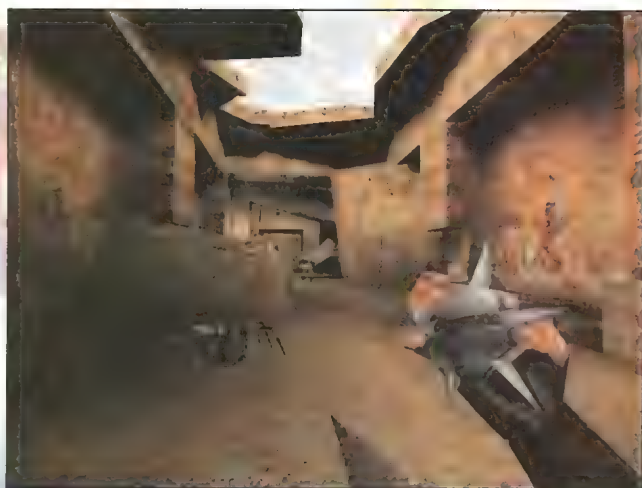
du przez wyładowania elektryczne. Skręć w dowolny z dwóch kierunków, dotrzesz do pokoju z sześcioma soczewkami. Ustaw je przez nadepnięcie płyt podłogowych z obydwu stron komnaty. Cofnij się do miejsca z latającymi błyskawicami, skręć w wąskie schody po prawej. Dotrzesz do kładki, po niej do wąskiego holu po drugiej stronie. Powinieneś się znaleźć na kładce biegnącej nad sześcioma soczewkami. Nadepnij na przycisk znajdujący się na centralnej platformie - otworzą się drzwi. Zeskocz w dół i przejdź przez nie.
Korytarzem udaj się do Sali Tronowej Zeusa. Nie grzesz niecierpliwością i do samego pomieszczenia zbliżaj się na kolanach (kucając). Weź srebrną sztabę. Wyjdź z sali w taki sam sposób, wróć do drzwi prowadzących do Sieni Bohaterów. Wejdź w nie.

Złota Sztaba (The Gold Bar)

Wróć do labiryntu z żywopłotu, znajdź z niego wyjście po lewej stronie muru. Idąc dalej prosto dotrzesz do drzwi prowadzących do Świątyni Ateny (Temple of Athena). Przejdź przez nie. Skieruj swe kroki przed siebie, do pomieszczenia z bajorkiem. Wskocz do niego, rozbij popękany mur, a tunelem dotrzesz do przycisku. Wciśnij go, opuści się kolumna w komnacie obok. Wyjdź z bajora, wejdź po schodach korzystając z pomocy żelaznej beczki, by przedostać się przez rozwaloną ich część. Korytarzem dotrzesz do kładki biegnącej nad dziedzińcem. Zeskocz do bajorka po lewej wciśnij przycisk po jeszcze jedną nagrodę Marsa. Wyjdź z bajora i wciśnij przycisk na lewej ścianie, przybędzie winda. Wróć nią z powrotem na kładkę, skręć w korytarz po lewej - dotrzesz nim do pokoju z kolejnym przyciskiem. Wciśnij go, by otworzyć tylne wejście do domu na dziedzińcu. Wyjdź na sam dziedziniec, zeskocz w dół i wejdź do domu. Korytarzem podążaj aż do schodów, potem na drugi dziedziniec z Mystic Urnem. Idź prosto przed siebie, później skręć w korytarz po lewej - przejdziesz koło fresku z czerwonym obramowaniem na lewej ścianie. Idąc dalej prosto, później w górę po schodach, dotrzesz w końcu do pokoju z Tome of Power i przyciskiem, który jak zwykle zresztą wypada wcisnąć.
Wróć do czerwono obramowanego dzieła ściennego, przejdź przez drzwi po drugiej stronie korytarza. Korytarzem dojdziesz do wielkiego dziedzińca ze świątynią. Wejdź do niej i popatrz w górę. Strzel w przycisk umieszczony na suficie, dostaniesz Stone of Summoning. Wyjdź ze świątyni i wskocz na występ biegnący po jej prawej stronie. Wciśnij przycisk znajdujący się na jego końcu. Zeskocz w dół, skorzystaj z windy kursującej na górną krawędź. Przejdź się po niej do kolejnego przycisku. Jego wciśnięcie przywoła paru Skull Wizardów, a przy okazji otworzy drzwi znajdujące się za tobą. Przejdź przez nie, korytarzem dotrzesz do kładki biegnącej nad kolejnym dziedzińcem. Przejdź przez drzwi pomiędzy kolumnami po lewej. Korytarzem podążaj do pokoju ze Złotą Sztabą i zasadzką zastawioną przez Impy. Pozostań na zewnątrz komnaty, strzel za to w szczyt schodów, w popękany stopień. Teraz wejdź do środka unikając, o ile to możliwe, pobudki wśród Impów - wystarczy nie używać żadnej z dostępnych broni. Wejdź na płytę podłogową, weź Złotą Sztabę i wciśnij przycisk znajdujący się za posągiem Ateny - dostaniesz kolejną "marsjańską" nagrodę.

Diamentowe Berło (The Diamond Sceptre)





Zeskocz na dziedziniec, przejdź przez wąski korytarz znajdujący się przed tobą, potem przez drugi dziedziniec - możesz wziąć Pierścień Latania (The Ring of Flight) oraz wzlecieć na szczyt domu po Krater of Might - do drzwi prowadzących do Sieni Bohaterów. Wejdź w nie. Podążaj korytarzem do labiryntu z żywopłotu, przedostań się przez niego na drugą stronę. Potem nadal prosto do wyjścia po drugiej stronie budynku, ale nie tego z ornamentami. Teraz holem do drzwi prowadzących do Rozbłyszczonej Sadzawki (Reflecting Pool). Korytarzem do samej sadzawki, w której należy wziąć kąpiel. Następnie na zewnątrz - trzeba znaleźć korytarz prowadzący na otwartą przestrzeń z wielką świątynią i złotym golemem. Sztaby złotą i srebrną trzeba położyć na półkach po obydwu stronach świątynnych drzwi. Powinny się otworzyć, a przez odblokowane przejście wypada wejść do środka. Skręć w korytarz po prawej, po paru stopniach zejdź w dół do komnaty z kamiennym mostem przerzuconym nad sadzawką. Przejdź przez niego i w górę po schodach do pomieszczenia z drzwiami prowadzącymi to Łaźni Demetriusa (The Baths of Demetrius). Wejdź w nie. W pierwszym pokoju, do którego dotrzesz, skręć do wnęki po lewej stronie. Po schodach zejdź na dół i przez bramę do komnaty ze Skull Wizardem i milutką czerwoną ławą. Ponownie po schodach w dół, tym razem do pomieszczenia z mostem nieco dłuższym. Zwróć uwagę na znajdujące się na ścianach dwa przyciski. Wciśnij je w następującej kolejności: ogień, para (pionowo falujące linie), woda, powietrze (poziomo falujące linie). Zabierz Diamentowe Berło z drugiego końca mostu.

Korona Królów (The Crown of Kings)

Zeskocz z mostu w dół. Poniżej znajdziesz trzy rzymskie cyfry: I, II i III. Poniżej każdej z nich umieszczony jest trójkąt, który przełącza się przez nadepnięcie. Za trójką jest komnata z bajorkiem. Po jego drugiej stronie masz przycisk, a ponad nim trzy trójkąty pokazujące poprawne ustawienie cyfr. Wróć do nich i ustaw trójkąty w sposób identyczny jak w komnacie z bajorkiem: I na godzinę dwunastą, II na trzecią i III na szóstą. Teraz z powrotem do komnaty z bajorkiem, wejdź na znajdującą się tam płytę podłogową, uwalniając pływające beczki. Przeskocz po nich, by wcisnąć przycisk - otworzy to bramę po lewej stronie. Przepłyń przez nią, dotrzesz do schodów po lewej stronie. Przejdź przez kolejną bramę po drugiej stronie komnaty, kontynuuj wspinaczkę po schodach aż do skrzyżowania. Wejdź do pokoju po prawej - pośrodku niego znajduje się bajorko z platformą w centrum. Zanurkuj w bajorku, pod wodą skręć w korytarz po prawej. Dopłyniesz do pokoju z laską (Bo Peep Staff) i przyciskiem na ścianie. Wciśnij go po nie powiem już którą nagrodę Marsa. Otwórz drzwi, przejdź przez nie, podążaj korytarzem aż wejdziesz w posiadanie Glifów (Glyphs). Wróć do pomieszczenia z bajorkiem pośrodku, wyjdź z niego przez przejście na przeciwległej ścianie. Skręć w prawo do pokoju ze schodami i meduzą. Na górze z prawej strony jest okno, do którego będziesz musiał doskoczyć - prowadzi ono do komnaty z Koroną. Możesz wybrać jedną z dwóch wiodących do niego dróg: pierwsza prowadzi przez fontannę po prawej stronie, a w drugiej przeskakuje się do niego ze schodów po lewej stronie. Obydwie wymagają pewnej wprawy, nie należy się więc przejmować początkowymi trudnościami. Za oknem weź Koronę Królów i przejdź przez drzwi - dotrzesz do kolejnych, ale tym razem nazwanych Sień Bohaterów. Wejdź w nie, a przedostaniesz się do Rozbłyszczonej Sadzawki (The Reflecting Pool).

Kamień Słońca (The Sunstone)

Wróć do pomieszczenia z kamiennym mostem przerzuconym nad sadzawką. Zanurkuj w niej i przepłyń przez korytarz położony pod mostem. Wyjdź z wody, skorzystaj z windy prowadzącej na górę, a tam wciśnij przycisk z lewej strony. Opuści się most przed tobą. Zeskocz w dół, idź najpierw prosto, później raz w prawo oraz w prawo raz jeszcze dochodząc do schodów. Korytarzem podążaj aż do dopiero co opuszczonego mostu. Przejdź przez niego i udaj się dalej korytarzem. Powinieneś dotrzeć do dwóch piedestałów umieszczonych po jednym z lewej i prawej. Połóż na nich Laskę i Koronę - otworzą się wrota stojące przed tobą. Wejdziesz przez nie do Świątyni Marsa (The Temple of Mars), boga wojny. Podążaj dalej korytarzem aż dotrzesz do dużej otwartej przestrzeni. Przejdź przez drzwi po lewej, zejdź w dół po schodach do pomieszczenia z błyskawicami otaczającymi Tome of Power. Przebiegnij przez nie, stąpając później na płytę podłogową. Zjedzie winda, która zabierze cię na kładkę. Wciśnij przycisk znajdujący się na przeciwległej ścianie. Zejdź w dół korytarza znajdującego się po lewej stronie wnęki uważając na latające ostrza. Wciśnij przycisk, wróć z powrotem na kładkę, później przez przeciwległy korytarz dotrzesz do komnaty ze Skull Wizard Lordem. Jako że bardzo się swoją rolą strażnika Kamienia przejmuje, trzeba go najpierw pokonać, a później już bez problemu zabrać Kamień Słońca z wnęki.

Kamień Cienia (The Shadowstone)

Wróć na otwarty teren, przejdź przez drzwi po drugiej stronie. Schodami prowadzącymi w dół dotrzesz do wielkiej komnaty ze schodami pro-

wadzącymi w górę i znajdującą się nad głową kładką. Przejdź przez drzwi po lewej, by zabrać swoje wszystkie "marsjańskie" nagrody. Cofnij się i skręć w drzwi po prawej. Wejdź na górę po schodach z prawej, później skręć ponownie w prawo do komnaty z kolejnym Skull Wizard Lordem. Po jego pokonaniu wejdziesz w posiadanie drugiego Kamienia.

Kamień Pustki (The Voidstone)

Wyjdź z pokoju i udaj się w górę do wnęki po prawej stronie. Wciśnij przycisk, a otworzy się droga prowadząca przez ostrza. Zeskocz w dół do korytarza z ostrzami. Idąc przy lewej ścianie powinieneś przez nie przejść. Przejdź przez drzwi na balkon z widokiem na dziedziniec z posągiem Marsa. Zeskocz w dół i wejdź w korytarz biegnący pod balkonem. Dotrzesz do trzeciego już Skull Wizard Lorda, będącego w posiadaniu Kamienia Pustki, który należy mu oczywiście odebrać. Wróć na dziedziniec z posągiem Marsa. Przejdź na następny dziedziniec z trzema podestami znajdującymi się za statuą - wybór drogi, prawa czy lewa, nie gra roli.
Połóż na podestach wszystkie trzy Kamienie - otworzy się ten znajdujący się pośrodku. Zeskocz w dół na spotkanie najpotężniejszego ze wszystkich generałów Eidolona - Wojny.

Powrót na Blackmarsh (Return to Blackmarsh)

Złota Sfera (The Gold Sphere)

Ostatni etap zaczynasz w Katedrze stojąc twarzą do notatki - przeczytaj ją. Skręć w lewo, idąc korytarzem przejdziesz przez zakratowane drzwi, potem w dół po schodach do spiżarni. Rozwal jedną ze skrzyń stojących z tyłu - ukaże się bardzo niskie przejście. Wejdź w nie na kucaka i zeskocz dwa razy w dół do krat położonych nad wodą. Wejdź na drugą z nich, pęknie pod twoim ciężarem, a ty wylądujesz w wodzie. Obróć się, zobaczysz trumnę umieszczoną na szczycie paru stopni. Wciśnij zamaskowany klawisz znajdujący się na trumnie - otworzy się tunel z prawej. Wskocz do niego i na czworakach przedostań się do wody. Zeskocz do niej. Zobaczysz teleport po lewej i drzwi po prawej stronie. Otwórz je, przejdź przez teleport prowadzący do sypialni Tyranitha. Przeczytaj znajdującą się tam książkę. Obróć się i wejdź do pokoju przed sobą. Z prawej strony da się zauważyć "kałuża" ze święconą wodą - będziesz jeszcze musiał do niej wrócić. Przejdź przez drzwi, korytarzem po prawej dotrzesz do miejsca, w którym rozpocząłeś ten etap. Skręć w lewo, przez drzwi dotrzesz do Wieży Ciemnego Maga (The Tower of the Dark Mage).
Idąc przez wąski korytarz po lewej stronie dotrzesz do drewnianych kręconych schodów. Wejdź po nich do drugiej pary drzwi, znajdujących się po lewej stronie. Przechodząc przez nie dojdziesz do wielkiej otchłani z posągiem impa. Rozwal znajdujące się po lewej stronie deski, znajdziesz wnękę z gigantycznym mechanizmem. Uderz w niego, by wysunął się most biegnący nad otchłanią. Teraz biegiem na drugą, zanim ten z powrotem wróci na swoje miejsce. Wejdź po schodach na górę, kontynuuj wspinaczkę po rampie. Przejdź przez drzwi i znowu w górę po krótkiej rampie. Przejdź przez pokój, wejdź na ostatnią krótką rampę - dotrzesz do sypialni Ciemnego Maga. Zauważysz znajdujący się na ścianie fresk przedstawiający głowę czerwonego smoka. Przebij się przez niego do miejsca spoczynku Złotej Sfery.

Grobowiec Maga (The Mage's Tomb)

Wróć z powrotem do kręconych schodów - przy otchłani wciśnij przycisk, by wysunąć most. Schodząc na dół skręć w pierwsze drzwi po prawej stronie. Wyjdziesz na dziedziniec. Wejdź na górę obwarowań do znajdującego się tam pokoju. Zauważysz na ławce notatkę mówiącą, że tylko dwa złote lwy stoją między tobą z ciemnym magiem. Zniszcz gobelin złotego lwa leżący przed tobą, ukaże się sekretne przejście. Przejdź nim do windy. Wjedź nią na górę, przez drzwi dojdziesz do Laboratorium Ciemnego Maga (Dark Mage's Laboratory). Po jego pokonaniu weź leżącą na stole arkusz z nutami. Przeczołgaj się za krzesło i połóż Złotą Sferę pomiędzy dwoma elektrodami w kształcie ostrzy. Wejdź na teleport pomiędzy dwiema migoczącymi metalowymi kulami znajdującymi się w laboratorium - przeniesie cię na otwarty teren z golemem po lewej stronie. Po jego pokonaniu otworzą się umieszczone na szczycie schodów drzwi. Przejdź przez nie, korytarzem podążaj do pokoju z posągiem, pierścieniem latania i książką na wysoko położonej półce. Rozwal przedni lewy róg posągu by go przewrócić. Weź pierścień latania i podleć w górę po Tom Maga (Mage's Tome).

Podziemia (The Underhalls)

Odwróć się i przeleć przez fresk przedstawiający czerwony teleport, znajdziesz się z powrotem na spiralnych schodach. Wróć do drzwi prowadzących do Katedry, przejdź przez nie. Skręć w lewo, idąc po schodach w górę dojdziesz do pokoju z pobrudzonym szkłem po prawej i organami na końcu. Podejdź do nich, by zagrać melodię z arkusza. Otworzą się drzwi po drugiej stronie poplamionej szyby. Zbij je i podążaj korytarzem w górę, do dzwonnicy. Zeskocz pod dzwonem w dół do komnaty z ciałem Tyranitha. Przeczołgaj się przez teleport, znajdziesz się na wąskiej półce z widokiem na ołtarz w katedrze. Weź Skalały Święty Relikt znajdujący się przy tobie na występie. Zeskocz w dół, przejdź przez znajdujący się za tobą teleport. Obróć się w lewo, potem przy pozostawionej przez Tyranitha wiadomości (miejsce, w którym rozpocząłeś grę) skręć w prawo. Udaj się prosto do pomieszczenia ze święconą wodą. Zbliż się do chrzcielnicy, by oczyścić Relikt. Weź go z powrotem i wróć do teleportu. Przejdź przez niego i zbliż się do Skarlałego Zagłębienia, by go oczyścić - otworzy się tajemne przejście.
Zeskocz na dół do ukrytego korytarza biegnącego pod ołtarzem, podążaj nim do pomieszczenia z dziurą w podłodze. Rozwal mur po prawej stronie - jest tam dużo przydatnych przedmiotów. Wróć z powrotem do pomieszczenia z dziurą, zeskocz w dół do komnaty z teleportem. Zbliż się do fresku na przeciwległej ścianie, otworzy się. Zejdź korytarzem do kanałów, zwróć uwagę na dwustronny widelec. Zejdź w dół korytarzem z lewej, skręć w pierwszą odnogę po lewej - znajduje się tam zejście do Podziemi. Wejdź w nie. Idąc prosto przez korytarz i schody dotrzesz do skrzyżowania. Skręć w prawo, dotrzesz do pomieszczenia z płynącym przez środek brudnym strumieniem i schodami biegnącymi w dół po lewej stronie. Po prawej powinna być widoczna zamknięta rura kanalizacyjna. Zejdź w dół po schodach z lewej, wskocz do strumienia. Dotrzesz do komnaty z czterema rurami zdobiącymi ściany. Wejdź po schodach na końcu komnaty i obróć znajdujące się na ścianie koło. Otworzy się jedna z rur - druga z prawej strony - wejdź do niej, spadniesz w dół do kolejnego pomieszczenia w kanałach. Obróć koło na ścianie z lewej strony, by odblokować dużą rurę odprowadzającą w pokoju z brudnym strumieniem. Przejdź przez niskie drzwi z lewej, idąc korytarzem dojdziesz do pomieszczenia z dziurą wypełnioną lawą. Wejdź po spiralnych schodach na rampę biegnącą po obwodzie szybu na jego górę. Holem podążaj aż do drewnianych drzwi. Otwórz je i wejdź do pokoju z trzema impami i położonymi z trzech stron wyjściami. Połóż Tom Maga na postumencie pośrodku komnaty, otworzy się fresk ukazując sekretne podwójne wrota. Skręć w korytarz z Tome of Power. Kiedy dotrzesz do ślepego zaułka, uderz w ścianę z lewej strony - odsłoni się ukryte przejście. Wejdź po schodach na górę do nowego



korytarza. Skręć w lewo, idąc przed siebie dotrzesz do pomieszczenia z brudnym strumieniem. Zeskocz do otwartej rury drenażowej i podążaj nią do pomieszczenia z występem po obydwu stronach i gromadką impów. Wejdź po schodach z lewej na górę [A1], przeskocz na występ z drugiej strony, weź Prybar. Jeśli chcesz zdobyć parę przedmiotów, możesz przeskoczyć z powrotem na drugą stronę i podążając dalej tunelem dotrzeć z powrotem do Wieży Ciemnego Maga. W jego laboratorium można teraz otworzyć zablokowane wcześniej drzwi - za nimi znajduje się parę milutkich przedmiotów. Teraz wróć z powrotem do miejsca, w którym znalazłeś tom.
Zejdź po schodach w dół, skręć w lewo i kontynuuj swoją wędrówkę rurą. Zeskocz w dół do wody, przekręć znajdujące się na ścianie koło, by dostać Icon of Defender. Wypłyń za górę przez dziurę z prawej (najbliższej miejsca, w którym znalazłeś Defendera), znajdziesz się w sali tortur z dwoma parami drzwi. Otwórz te po lewej i podejdź do znajdującego się po prawej stronie cel muru. Kiedy się rozpadnie, zauważysz małą podpowiedź wypisaną na ścianie sąsiedniej celi. Strzel w ścianę, a otrzymasz Krater of Might. Wejdź na górę po schodach, by opuścić salę tortur i powrócić do miejsca, gdzie położyłeś Tom Maga. Wejdź w podwójne drzwi, by dotrzeć na Sąd Eidolona (Eidolon's Ordeal)

Sąd Ostateczny (The Final Ordeal)

Obróć się w prawo, podążaj do pomieszczenia z trzema poplamionymi szklanymi oknami. Rozwal to dokładnie przed sobą i wejdź po schodach na górę. Przez skrzyżowanie przejdź prosto, dotrzesz do komnaty z mostem przerzuconym nad lawą i działami po bokach. Szybko przebiegnij na drugą stronę. Idź prosto, w dół po wąskich schodach aż do pokoju ze schodami prowadzącymi w górę na balkon. Wejdź po nich i wciśnij pierwszy przycisk z lewej. Otworzą się dwie pary drzwi pod balkonem. Zeskocz w dół, przełącz drugi przycisk znajdujący się we wnęce po prawej. Z powrotem na balkon i dalej w górę po wąskich schodach z prawej strony. Przeskocz na małą półkę. Obróć się w lewo, schodami dotrzesz do pomieszczenia z dziwnymi spiralnymi schodami. Zeskocz w dół i przełącz trzeci przycisk, spadniesz w dół. Wejdź po schodach znajdujących się za pająkiem z powrotem do schodów spiralnych. Na samym szczycie nadepnij na płytę znajdującą się w podłodze - opuści się platforma znajdująca się na zewnątrz. Powróć do głównej komnaty, przeskocz przez dwie kolumny znajdujące się po obu stronach głównych wrót na małą półkę po przeciwległej stronie komnaty. Korytarzem podążaj do pokoju z liną przerzuconą nad lawą. Przebiegnij po niej i wciśnij klawisz numer cztery. Biegiem z powrotem na małą półkę, a z niej na występ z lewej strony. Dotrzesz do pomieszczenia ze schodami po prawej i kolumną z lewej. Wejdź po schodach na górę do komnaty z pudłem pośrodku. Wciśnij piąty przycisk, by opuścić pudło. Zjedź na nim w dół i obróć się w kierunku przycisku numer sześć. Przeskocz, by go wcisnąć, kończąc tym samym sekwencję. Wróć do skrzyżowania znajdującego się za mostem z działami przerzuconym nad lawą i skręć w lewo. Dojdziesz do komnaty ze schodami po lewej i kolumną po prawej. Wejdź po nich na górę do pomieszczenia z lawą i kolejnymi schodami po prawej. Schodami wejdź na mały balkon, ostrożnie zeskocz na znajdujący się pod nim występ. Wciśnij przycisk znajdujący się w niszy, by podnieść mosty prowadzące do platformy w rogu. Wejdź na most i strzel w przełącznik, by odblokować drzwi na szczycie schodów. Przejdź przez te drzwi, skieruj się na schody z lewej. Podejdź do krat, powinny się otworzyć. Dojdziesz do pokoju z bajorkiem lawy i platformą pośrodku. Przejdź się po występie biegnącym tuż przy lawie i przełącz przełącznik znajdujący się po przeciwnej stronie. Skocz na platformę, która zabierze ciebie na górę. Korytarzem dotrzesz do kolejnych krat, otwórz je, przeskocz po szczytach kolumn do Klucza Duszy (The Soul Key). Zeskocz w dół i wróć do drzwi prowadzących do legowiska Eidolona (Eidolon's Lair). Wejdź do środka, by zmierzyć się z nim osobiście. A po wygranej walce możesz odpocząć - twój świat jest już bezpieczny.

Ale wiedzcie, że nie jesteście pierwsi - tą drogą bowiem podążał przed wami

Allor.

Incubation: Time is running out

Blue Byte



Żeby zostać Space Marine wystarczy przyswoić sobie parę zasad rządzących światem Incubation, zastosować się do kilku porad, no i oczywiście trochę potrenować. Wszyscy, którzy mieli jakikolwiek kontakt z tą grą wiedzą, iż wciąga ona na długie wieczory i nie sposób przejść obok niej obojętnie.

Budując swój oddział stoimy przed wyborem: możemy od razu wynająć większą liczbę rekrutów (ale będą oni w zwolnionym tempie nabierać doświadczenia) lub też stworzyć mały zgrany zespół złożony z trzech- czterech napakowanych kolesi, którzy nabierając w przyspieszonym tempie nowych umiejętności, będą młócić obcych aż miło. Drugi wariant jest o wiele bardziej korzystny, zwłaszcza w pierwszych etapach (nie trzeba ruszać się całą zgrają marines, a co za tym idzie - tury trwają o wiele krócej). Później jednak może się okazać, że zsumowana liczba punktów ruchu twych wojaków jest niewystarczająca do np. wybicia wszystkich nacierających Obcych zanim podejdą na niebezpieczny dystans. Jeżeli zaczniesz dokupować nowych członków drużyny zbyt późno, to będą oni posiadać zbyt małe umiejętności, aby dotrzymać kroku swym bardziej zaprawionym w boju kolegom. Po ukończeniu niektórych misji otrzymujesz promocje. Warto je zachować i wykorzystać dopiero na świeżo nabytych żółtodziobach. Przy rozwoju swoich podwładnych dobrze jest określić sobie cele, do jakich będą oni dążyć (np. perfekcyjne posługiwanie się bronią ciężką, zdolności medyczne itp.). Gdy zaczniemy pakować punkty umiejętności w co popadnie, to bardzo szybko doprowadzimy do sytuacji, w której dana jednostka nie będzie, powiedzmy, ani wystarczająco dobrym medykiem, ani odpowiednim strzelcem, ani zadowalającym technikiem. Planowanie rozwoju podwładnych jest bardzo ważne, bo raz rozdysponowanych punktów nie da się już odzyskać. Zawsze zostawiaj ze dwie jednostki w trybie obrony, i jedną obróconą tyłem do kierunku ruchu oddziału (tzw. marsz ubezpieczony - daje pewność, że nikt nie podejdzie cię od tyłu). Na polu walki znajdują się często skrzynie z bonusami. W środku można znaleźć takie niespodzianki jak amunicja, broń, punkty, za które po skończonej misji kupujemy wyposażenie, oraz punkty doświadczenia. Misje można generalnie podzielić na dwa typy. W pierwszym z nich mamy po prostu wykończyć wszystkich Scay'ger. Drugi rodzaj misji kończy się, gdy zajmiemy określony punkt, a nowe hordy wrogów wychodzą z drzwi i szybów wentylacyjnych. Tutaj obok lokacji, której zajęcie jest warunkiem wiktorii opłaca się postawić Marines, a następnie rozwalać nadbiegających Obcych aż do wyczerpania amunicji. Pozwoli to twym podopiecznym na zdobycie tanim kosztem dużej liczby punktów doświadczenia. Ciekawe są misje, w których poruszamy się po platformach zawieszonych nad otchłanią. Zadania te są bliższe grze logicznej niż strategicznej. Zwróć w nich uwagę na podniszczone, jakby osmolone pomosty. Są one bowiem zdradliwe. Gdy na takiej konstrukcji stanie więcej niż jeden komandos, całość runie w otchłań. Wykorzystaj to zwabiając na nie poczwary, zwłaszcza te bardziej żywotne. Bądź jednak ostrożny, ponieważ czasem może to doprowadzić do odcięcia sobie jedynej drogi do celu misji.

Teraz zajmiemy się ogólną charakterystyką najważniejszych typów obcych i wyposażenia.

Ray'Ther
Występuje masowo. Do szczęścia potrzebny mu jest jeden strzał z Advanced Combat Gun (tylko Light Combat Gun może czasem sobie z nim nie poradzić). Jeżeli nie posiadasz wagonu amunicji, zawsze możesz potraktować go bagnetem. Jedynymi atutami Ray'Ther są szybkość (6 punktów akcji) i przewaga liczebna (czasem nie wystarczy Ci punktów AP w jednej turze, aby zatłuc wszystkich atakujących, albo zagrzeje ci się broń, dlatego w ogóle dobrze jest mieć w oddziale ze dwóch gości z bagnetami). Ponieważ ten typ Obcego nie potrafi strzelać, najodpowiedniejszą taktyką wydaje się czekanie aż podejdzie bliżej oraz pozostawianie żołnierzy w trybie obrony.

Gore'Ther
Wolny jak walec (posiada tylko 2 AP), ale za to niesamowicie opancerzony. Jego potężne szczypce potrafią poszatkować Space Marine przy pierwszym ataku. W walce z nim zapomnij o jakichkolwiek błędach. Czołowy pancerz Gore'Ther jest nie do przebicia, miotacz płomieni też niewiele pomaga. Jedynym wyjściem jest więc kropnięcie takiego gada od tyłu lub wciągnięcie go na miny. Do walki z nim wykorzystaj przestrzeń. Ustaw trzech Marines dookoła Obcego, wszystkich w jednakowej odległości, (zawsze większej niż dwa pola!), a następnie, gdy delikwent zacznie podążać w kierunku jednego z nich, dwaj pozostali niech wpakują mu kulkę w plecy.

Ee'Ther
...kto zobaczy w lesie Ee'Ther, niech na drzewo zaraz zmyka. Są jednak sytuacje, w których nie możemy wziąć nóg za pas, i będziemy musieli się zmierzyć z tą bestią. Posiada gruby pancerz, jest bardzo żywotna, a do tego, nie wiadomo jak, pod koniec swojej tury odzyskuje wszystkie stracone punkty życia. Tylko koncentrując na Ee'Ther ogień z wszystkiego co posiadasz, będziesz miał szansę zabicia go. Musisz go załatwić podczas jednej tury ostrzału - inaczej "cały pogrzeb na nic".

Cy'Coo
To właściwie taki czołg obcych. Bydlę wielkie jak diabli i do tego jaką ma "pukawkę"... Jego działanie można porównać do operacji artyleryjskich. Na całe szczęście Cy'Coo strzela w miejsca, w których twoi ludzie stali w poprzedniej turze. Gdy cały czas będziesz się przemieszczał, łatwo więc unikniesz trafienia. Pamiętaj także, aby nie postawić żadnego z ludzi w miejscu, gdzie ktoś stał poprzednio. Przebicie pancerza opisywanej gadziny wykracza poza możliwości jakiejkolwiek broni, jednak aby oddać strzał, Obcy musi na chwilę otworzyć swoją skorupę. Wtedy mamy go jak na dłoni. Wystarczy pozostawić kilku ludzi (najlepiej snajpera) w trybie obrony i mamy problem z głowy.

Ray'Coo
Ta bestia uzbrojona jest w wyrzutnię jakiegoś zielonego świństwa i na dodatek potrafi całkiem sprawnie jej używać. Co więcej, długie odnóża sprawiają, iż bez problemu może strzelać ponad przeszkodami. Aby było jeszcze zabawniej, potwór ten może skoczyć w dowolne miejsce pola bitwy (lecz zużywa na to wszystkie punkty ruchu). Najwłaściwszą strategią wydaje się nie wychylanie i czekanie, aż skoczy gdzieś w pobliże twoich dzielnych Marines. Wtedy parę strzałów z bliska załatwi sprawę.

Squee'Coo
Dosyć żywotna poczwara, posiada także wyrzutnię i może strzelać ponad przeszkodami. Wprawdzie nie może skakać tak jak Ray'Coo, ale za to potrafi wychylić się zza węgła dla oddania strzału, co czyni go równie groźnym przeciwnikiem. Zraniony przeistacza się w Squee'Ther.

Squee'Ther
Powolny i mało odporny na trafienia. Strzeż się jednak jego silnych kłów, bo gdy podejdzie bliżej...

Pyr'Coo
Ten koleś posiada dużego guna, więc lepiej w jego obecności nie szalej zbytnio po otwartej przestrzeni. Szybkość, zwinność i krzepa czynią go niezwykle trudnym do pokonania przeciwnikiem. Acha zapomniałbym - pancerz też niczego sobie... Pakuj w niego ile sił ze wszystkiego co masz, bo inaczej może cię spotkać przykra niespodzianka.

Al'Coo
Mięśniak wielkości słonia. Wal w niego czym po-





padnie, a szczególnie cięższymi zabawkami. Wyrzutnie min, lasery i inne akcesoria tego typu są mile widziane.

War'Coo
Groźniejsza odmiana Cy'Coo, tyle że nieśmiertelna. Szkoda marnować na niego naboi. Lepiej po prostu nie stawać w miejscach, w których gościliśmy w poprzedniej turze.

Dec'Ther
Z wyglądu przypomina trochę pająka. Gdy zbliży się do ciebie, wypuści chmurkę śmiertelnego gazu, który wykończy wszystko co się rusza w promieniu jednego pola. Jest piekielnie szybki, ale na szczęście mało żywotny.

Tr'Yn
"Matka" wszystkich obcych. Gdy cię zobaczy, zacznie rodzić masowo Dec'Therów. Lepiej dorwij ją szybko.

PUKAWKI:

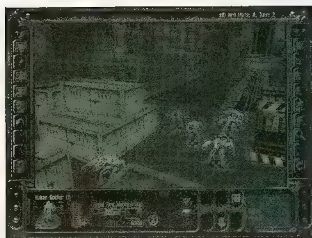
Light Combat Gun
Posiadasz go na samym początku i jak się domyślasz - nie reprezentuje on wysokiego poziomu. Celność godna pożałowania, trafiony przeciwnik traci dwa punkty życia. Magazynek mieści siedem naboi. Broń rozgrzewa się bardzo szybko. Wymienić jak najprędzej.

Advanced Combat Gun
Ulepszona wersja poprzedniej spluwy. Musisz posiadać jeden punkt umiejętności posługiwania się bronią lekką. Strzał zabiera teraz trzy punkty życia, magazynek mieści osiem naboi, a całość rozgrzewa się trochę o jeden strzał później. Jedyną zaletą jest bagnet.



Standard Assault Rifle.
Chcąc jej używać, musisz zdobyć trzy punkty biegłości w posługiwaniu się bronią lekką. Trafienie zabiera cztery punkty życia. Magazynek - 10 pocisków - rozgrzewa się po czterech strzałach. Ze względu na bagnet warto mieć w oddziale człowieka uzbrojonego w tą właśnie broń.

Sniper Rifle
Prawdziwe cacko. W oddziale powinieneś mieć



jednego snajpera. Wyposażony dodatkowo w Target System zdejmie każdego ze słabszych Obcych i to na dystans!

Double Fire
Karabin dwulufowy. Bardzo szybko się chłodzi (po przegrzaniu). Dobry jako podstawowe wyposażenie twojego oddziału, ale nie zapewnia żadnych rewelacji. Całkiem spora siła ognia, dobry na bliski dystans na mniej odpornych Obcych.

Heavy Machine
Duży kaliber. Jeden strzał kosztuje aż dwa punkty akcji, ale za to rozrzut broni jest imponujący. Zdarzyło mi się pruć z tego cuda w gromadę Ray'Therów. Wprawdzie nie trafiłem w tego, do którego celowałem, ale i tak wszystkich dookoła zmiotło z powierzchni ziemi.

Rapid Fire Machine Gun
Udoskonalony Heavy Machine, tyle że zadaje więcej obrażeń i możemy wybierać pomiędzy dużym i małym rozrzutem. Dobry na daleki dystans, a jeszcze lepszy gdy widzisz w pobliżu gromadę Obcych.

Flame Thrower
Miotacz Płomieni - idealny w bliskich starciach. Strzał w trybie B kosztuje dwa punkty akcji i dwa naboje, ale pokrywa płomieniami znacznie większy obszar, tworząc nieprzebytą (na dwie tury) barierę dla większości Obcych (choć skaczący po prostu nad nią przeskoczy). Sobie samemu też można utrudnić w ten sposób życie, więc ostrożnie...

Mine Thrower
Wyrzutnia min. W pierwszym trybie ognia działa jak granatnik (pocisk wybucha po trafieniu); w drugim trybie pocisk zamienia się w minę, która eksploduje przy bliższym kontakcie z Obcym... lub marines. Ogromny power, ale tylko pięć min w magazynku. Strzał zabiera trzy AP.

Plasma Gun
Oprócz tradycyjnego strzału można przy jego pomocy utworzyć na czas jednej tury pole ochronne wokół wybranego komandosa. Taki koleś, choć nie może się ruszać, znakomicie nadaje się na wabia.

Hi Energy Laser
Duża moc, nie wymaga amunicji, strzał w trybie B unieruchamia trafionego. Ale bardzo szybko się przegrzewa i powoli stygnie.

Uwaga: Zwracajcie uwagę na przegrzewanie się broni (wykres i komunikat "weapon runs hot"). Przegapienie tego (strzelanie z przegrzanej broni) powoduje zacięcie, uszkodzenie lub eksplozję (cięższych broni). Usterki są usuwane przez marines, ale na parę tur wykluczają ich z walki...

INNE:

Apteczki
Występują w dwóch odmianach: małej (leczy w zakresie jednego punktu życia) i dużej (Psychika na maksa + trzy punkty życia).

Banner
Niesiony przez dowódcę sztandar zwiększa morale twoich podopiecznych, a także zapewnia lepsze pole widzenia w trybie obrony.

Servosystem
Układ wspomagający mobilność żołnierza. Dodaje na stałe jeden AP.

Jetpack
Plecak odrzutowy pozwala przelatywać nad przeszkodami (kosztem wszystkich posiadanych AP).

Munpack
Ładownica. Zwiększa o 100% ilość niesionej amunicji. Podstawowe wyposażenie każdego Space Marine.

Scan module
Pokazuje ilu Obcych czai się w pobliżu.

Long Range Scan
Jak wyżej, rozpoznaje też gatunek. Ma dużo większy zasięg.

Target System
Celność twojej broni zwiększa się podwójnie.

Light Stimulant
Sterydy. Do końca tury zwiększają możliwości używającego o jeden punkt akcji.

Heavy Stimulant
Zwiększa morale oraz daje dwa AP w danej turze.

PANCERZE:

TYP	OCHRONA PRZÓD	OCHRONA TYŁ	INNE
Light	3	2	
Standard	4	2	
Attack	5	0	
Heavy	6	4	Zabiera na stałe 1 Ap

Łukasz Bonczol

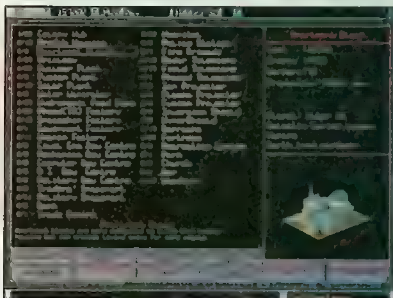
Imperium Galactica

PC | GT Interactive

Dla przypomnienia - Imperium Galactica to gra strategiczna z akcją rozgrywającą się w dalekiej przyszłości, w kosmosie i na powierzchni planet, autorstwa naszych przyjaciół "od szabli i od szklanki". Naturalnie warto się nią zainteresować nie tylko dlatego, że robili ją Węgrzy. To po prostu dobra, wciągająca - i dość trudna - gierka. W związku z tym nieco podpowiedzi.

W grze tej zdarzenia następują w tej samej kolejności, ale nie w tych samych miejscach. Na przykład, pierwsza inwazja będzie miała miejsce na San Sterling lub Achillesie. Siły inwazyjne będą się składały z pięciu lekkich czołgów (Garthogów). Druga inwazja z ich strony dotknie Naxos, Centronome i New Caroline, chociaż może też być skierowana na Achillesa lub San Sterling. Druga siła inwazyjna składa się z siedmiu lekkich i dwóch średnich czołgów.

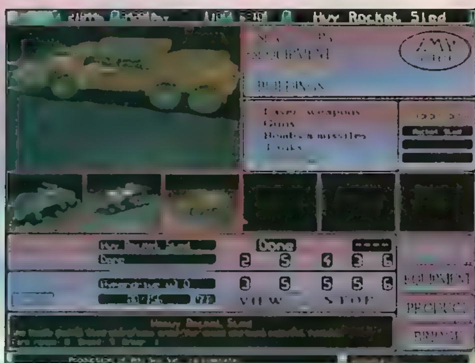
Jak zatrzymać inwazję? Jakakolwiek próba użycia naszej floty w celu zatrzymania Garthogów w ciągu pierwszych paru godzin grania zakończy się katastrofalnie, jako że wróg posiada statek flagowy (Flagship). Jeżeli uda ci się go zniszczyć, masz kłopot z głowy, gdyż wszystkie pojazdy terenowe znajdują się właśnie na nim. Jednakże jest mało prawdopodobne, że ci się to uda, lepiej więc darować sobie potyczkę w kosmosie i załatwić najeźdźców w bitwie naziemnej.



Standardowo na San Sterling znajduje się sześć lekkich czołgów. Wystarczą one, aby odeprzeć pierwszą falę inwazyjną, ale czeka cię wtedy ciężka bitwa. Lepiej pomóc trochę losowi, transportując jeszcze dwa lekkie czołgi z innych planet (jeden z Achillesa i jeden z Naxos) na San Sterling. Więcej nie można, gdyż w bazie może przebywać maksymalnie osiem jednostek.

Druga inwazja jest kłopotliwa, gdyż nie wiadomo, gdzie nastąpi. Na atakowanej planecie musisz mieć przynajmniej jedne koszary (przydałyby się trzy, gdyż Garthogowie zaatakują siedmioma lekkimi i dwoma średnimi czołgami). Wprawdzie możesz próbować zasejwować stan gry, a później wiedząc, gdzie odbędzie się atak, spróbować jeszcze raz, ale nie jest to skuteczne. Będziesz więc musiał strzelać. Tam, gdzie spodziewasz się kłopotów, wybuduj po dwa (nawet trzy, jeżeli cię stać) baraki. Niestety, na początku gry nie masz tylu pieniędzy, aby zabezpieczyć wszystkie planety.

Jeżeli dysponujesz 16 lekkimi czołgami, to możesz dać sobie radę z drugą inwazją. Zawsze eliminuj jednostki wroga w następującej kolejności: a) jednostki specjalne, b) pojazdy ciężkie, c) pojazdy lekkie. Ogniskuj swój ogień na wybranym obiekcie. Każdy pojazd wroga atakuj trzema swoimi. Jeżeli używasz słabych jednostek (lekkie czołgi) przeciwko silnym (średnie czołgi), to zwiększ liczbę atakujących do 5-6. Prawie nigdy nie osiągniesz przewagi trzy do jednego w całości, lecz w pojedynczych potyczkach będziesz miał przewagę. Wykorzystaj to.



Warto też odciągać ogień przeciwnika od ważnych jednostek lub budynków. Jeżeli twój krążownik jest ciężko uszkodzony, wyślij pojedynczego myśliwca, aby zaatakował jednostkę, która dokucza krążownikowi. Jest szansa, że natręt zajmie się myśliwcem, dając ci czas na wycofanie uszkodzonego statku. To samo dotyczy bitew naziemnych.

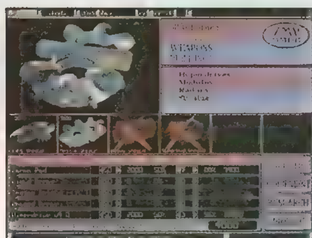
W czasie potyczek w kosmosie nie grupuj swoich myśliwców (tak, że znajdują się w jednym kwadracie). Z jednej strony jest to korzystne, gdyż wtedy twoje cięższe jednost[illegible] mogą zbliżyć się do wroga [illegible] pomóc go zniszczyć, lecz nie jest to zdrowe dla twoich myśliwców. Kiedy jakiś cięż[illegible] statek zniszczy myśliwca (lub jakikolwiek inny typ statku), to przez krótki czas nakierowuje działa na inną jednostkę. Jeżeli twoje odziały są skupione w jednym kwadracie - to nie mam miejsca. Wybierz, która taktyka bardziej ci odpowiada.

Garthogowie zdają się stosować jakąś metodę zagłuszania radaru. Podczas trzeciej inwazji rozwaliłem pojazd z grubym, krótkim paskiem uszkodzeń (średnie i ciężkie czołgi mają długie i grube paski uszkodzeń, a lekkie - długie i cienkie) i nagle zakłócenia, które miałem na radarze zniknęły (podczas pierwszej i drugiej inwazji nie ma zakłóceń). Jednak kiedy podczas czwartej napaści zniszczyłem pojazd, który bardzo przypominał poprzedni, zakłócenia pozostały.

Pierwsza i druga bitwa naziemna kończy się, kiedy zniszczysz wszystkie jednostki wroga (odpowiednio 5 i 9). Jednak zaskoczyło mnie, kiedy trzeci atak nagle się zakończył. Na ekranie informacyjnym po bitwie okazało się, że wygrałem. Pośród listy zniszczonych pojazdów wroga figurował jakiś czołg specjalny - może był to rodzaj ruchomego centrum dowodzenia, po którego zlikwidowaniu bitwa [illegible] wygrana". Podobna [illegible] bitwie.

Zawsze buduj przynajmniej jedną fabrykę każdego rodzaju. Na jakich planetach to [illegible] nie ma większego znaczenia, jako że możesz "[illegible]eportować" rzeczy pomiędzy planetami. Zawsze buduję ile tylko się da na planetach o war[illegible] naturalnych zbliżonych do Ziemi (Naxos i New Caroline) gdyż można na nich stawiać elektrownie i jest tam dość dużo płaskich terenów (na planetach lodowych także można budować elektrownie, ale trudno znaleźć otwartą przestrzeń, na której można by stawiać budowle).





Zacznij od budowania dużej ilości laserów i paru lekkich osłon. Wstaw też jedną z lekkich osłon do każdego niszczyciela (jeżeli już jej nie ma). Żaden z większych statków (tzn. wszystkie poza myśliwcami) nie posiada laserów, kiedy je otrzymujesz lub wybudujesz, ale jest na nie miejsce. Zainstaluj je więc, gdyż podnosi to ich siłę ognia. Produkuj także dużo myśliwców (dwójek, gdyż są one lepsze od prostszego modelu i chociaż droższe, warto je mieć).

Zacznij też budować kilka niszczycieli, wyposaż je w lekkie osłony i lasery. Wybuduj jeden radar i umieść go na swoim krążowniku. Nie musisz produkować żadnych lekkich czołgów - masz ich w nadmiarze.



Kiedy dochrapiesz się rangi Komandora, masz tylko sześć planet. Na każdej z nich możesz posiadać tylko jedno centrum badań. Każdy wynalazek wymaga określonej liczby centrów badawczych, zanim przestąpisz do badań. Ponieważ jest pięć typów ośrodków badawczych, masz trudny wybór.

To może być dobre rozwiązanie:

- **civ. eng. 1**
- **mechanical 1**
- **computer 1**
- **AI 1**
- **military 2**

Takie ustawienie pozwala ci na rozpoczęcie badań nad paroma rzeczami:

Średnie czołgi - wynajdź je jak najszybciej, są kluczowe w potyczkach. Wybuduj 30 sztuk, i zacznij budować baraki, tak aby na każdej planecie były przynajmniej dwa, potem trzy i cztery.

Działa jonowe - dają większą siłę ognia twojemu krążownikowi (niestety mam tylko jeden, gdyż nie można wybudować więcej, dopóki się ich nie wynajdzie, a na to z kolei nie pozwala konfiguracja centrów badawczych). Można też zamontować parę z nich na naszym okręcie flagowym.

Orbitalna stacja konstrukcyjna - daje ci ona możliwość budowania statków flagowych.

Segment ładunkowy - pozwala twojemu statkowi flagowemu na przenoszenie większej ilości czołgów. Użyteczne, jeżeli chcesz dokonać inwazji na jakąś planetę Garthogów (ale nie możesz tego zrobić, dopóki nie będziesz miał stopnia wyższego od Komandora).

Jeżeli okaże się, że jeszcze nie możesz dokonać inwazji na planety Garthogów (zbyt niski stopień lub słabe siły), będziesz musiał wyburzyć niektóre ze swoich centrów badawczych i wybudować nowe.

Możesz więc wyburzyć jedno z cywilnych lub komputerowych centrów i wybudować drugie centrum mechaniczne. Możesz wtedy zdobyć lepszy laser (pulsacyjny). To z kolei pozwala ci rozpocząć badania nad niszczycielem drugiego stopnia.

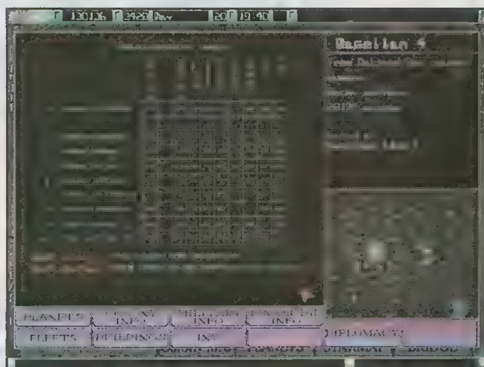
Myśliwiec o trzecim stopniu zaawansowania wymaga:

- **civ 0**
- **mech 1**
- **com 2**
- **AI 2**
- **mil 2**

Niestety, na razie jest to poza twoim zasięgiem, więc spróbuj coś innego.

Do lasera stopnia drugiego potrzebujesz:

- **civ 0**
- **mech 2**
- **com 0**
- **AI 1**
- **mil 2**



A może krążownik?

- **civ 0**
- **mech 2**
- **com 1**
- **AI 1**
- **mil 1**

Najlepszym rozwiązaniem jest wybudowanie centra, które zarekomendowałem wcześniej, zbadać wszystko co się da (średnie czołgi ponad wszystko!). Następnie wyburz cywilne centrum badawcze i wybuduj drugie - mechaniczne. Będziesz miał dostęp do laseru 2 i krążownika. Laser 2 doprowadzi cię do niszczyciela 2, ale jeszcze nie wiemy, jakich centrów badawczych potrzeba, aby go wybudować.

Poeksperymentuj z ruchomym radarem i wyrzutnią rakiet. Może radar przełamie zakłócenia (nie próbowałem tego). Z kolei wyrzutnia rakiet jest szybka. Może przy pomocy 3-4 wyrzutni zrobić wypad kamikaze na ruchome centrum dowodzenia wroga?

Zawsze trzymaj podatki na umiarkowanym poziomie. Dzięki ich zmiany na dłuższą metę dają mniej pieniędzy, gdyż po okresie podatkowego wyżu, musisz na jakiś czas obniżyć je do minimum.

Dżoseph



Close Combat: A Bridge Too Far

PC **Atomic Games/Microsoft**

Oto nieco porad, które powinny Wam dopomóc w zabawie z tą znakomitą gierką. A właściwie: z tymi znakomitymi gierkami. Poniższe porady pisane były bowiem głównie z myślą o drugiej części Close Combat, ale są na tyle uniwersalne, że w większości można je wykorzystać tak w A Bridge Too Far, jak i w "jedynce" (może z wyjątkiem czołgania się i używania miotaczy ognia; w przeglądzie czołgów również pojawia się kilka maszyn występujących tylko w "dwójce"). Miłej zabawy! (O ile zabijanie może być miłe?).

Rady dla atakującego

Pierwsza i najważniejsza sprawa: bądź C-I-E-R-P-L-I-W-Y. Nie szarżuj, nie atakuj od razu, nie uderzaj całymi siłami. Postępując tak, szybko wytracisz swoich ludzi i nie uzyskasz wymiernych efektów. Pamiętaj, że masz jednak całkiem sporo czasu, a każdy żołnierz czy czołg jest na wagę złota i przyda się później (szczególnie podczas kampanii).

Po drugie - najpierw pomyśl, co chcesz w danej rozgrywce osiągnąć. Wyznacz sobie cel - np. zdobycie jakiegoś punktu kluczowego (a potem ew. następnego). Jakiego? Dobre pytanie. Wybierz sobie ten, który jest odizolowany od innych (np. wysunięty do przodu) - jest mniejsze prawdopodobieństwo, że broniący innych punktów wróg weźmie cię w krzyżowy ogień lub niepostrzeżenie przerzuci tam posiłki. Staraj się też nie zajmować punktów "wciętych" w linię obrony wroga. Raz, że będziesz ostrzeliwany ze skrzydeł; dwa, że jeśli nawet go zajmiesz, to narazisz się na liczne kontrataki. Osobiście preferuję punkty na krawędziach planszy (tzn. na skrzydłach wroga). Zwróć uwagę, czy droga do danego punktu jest czysta, czy też są tam jakieś osłony terenowe, za którymi można się ukryć. Atakując na pustym polu zmieniasz swoich żołnierzy w ruchome tarcze strzelnicze.

Po trzecie - nie rozdrabniaj swoich sił na całą linię frontu. Naturalnie wskazane jest pozostawienie w pobliżu swoich punktów kluczowych jakiejś osłony (komputerowy wróg robi często wypady), ale większość sił skup na głównej osi natarcia na wybrany cel. Co nie oznacza, że powinieneś je zgrupować dokładnie na wprost tego celu! Nie - przeciwnie - staraj się zachodzić wroga z boku, pamiętając o odpowiednim wykorzystaniu terenu w celu ochrony przed ogniem nieprzyjaciela.

Po czwarte - korzystaj (ile tylko możesz) ze wsparcia artyleryjskiego: moździerze znakomicie nadają się do niszczenia gniazd karabinów maszynowych, a ogień z dział (także czołgowych) doskonale wspiera atakujące oddziały. Pamiętaj jednak abyś tak moździerze, jak i czołgi itp. utrzymywał w rozsądnym dystanie od stanowisk wroga. Pancerfausty i panzershreki Niemców są skuteczne na ponad 100-120 metrów i wystrzelają wtedy Twoje czołgi i transportery jak kaczki. Ponadto niemieckie MG-34 i MG-42 na bliski dystans całkiem skutecznie radzą sobie z lekko opancerzonymi transporterami, raniąc i zabijając ich załogi. Z kolei alianckie "piaty" biją na jakieś 60-80 metrów.

Po piąte - przyduszaj wroga siłą swego ognia. Koncentruj atak kilku oddziałów na jednym stanowisku wroga; ma to destrukcyjny wpływ na morale wro ga i zmniejsza skuteczność jego ognia. Po czym to poznać? Zwróć uwagę na kolor, jakim zaznaczone są linie ognia wroga: im więcej niebieskich linii wylatuje z wrogich stanowisk, tym bardziej trzęsą się im ręce i maleje zdolność skutecznego oporu. Możesz też (i powinieneś) obserwować statystyki ostrzeliwanego oddziału nieprzyjaciela - co, nie pomyślałeś o tym, by kliknąć na jakimś jego oddziale?! Natomiast gdy widzisz dużo czerwonych linii - lepiej się nie wychylaj, no chyba że chcesz, by Twoim ludziom przewentylowano ciała ołowiem...



Po szóste - atakuj skokami: jeden oddział przesuwa się o kilka(naście) metrów, zalega i otwiera ogień. W tym czasie przesuwaj kolejną jednostkę. Na stanowisko wroga musi bez przerwy spadać nawała ognia! Szczególnie z karabinów maszynowych, które powinny być na Twoich skrzydłach; w miarę możliwości nie przesuwaj ich stanowisk (no chyba, że inaczej nie można, bo nieprzyjaciel obkłada je ogniem dział i moździerzy lub znacząco posunąłeś się do przodu i nie ma już w co strzelać). Zachodź wroga z boku, a nawet (gdy możesz) od tyłu. Atakuj jednocześnie z kilku stron - morderczo skuteczna taktyka, bo wróg wpada wtedy w panikę i nie bardzo wie, do kogo strzelać...

Po siódme - czołgi (ew. transportery) i piechota powinny współdziałać.
Sama piechota szybko zalegnie pod ogniem wroga, a samotne czołgi zostaną zniszczone przez ukrytych żołnierzy z bronią przeciwpancerną lub zamaskowane działa i czołgi nieprzyjaciela. Zatem powinieneś atakować piechotą, za którą (w rozsądnej odległości) powinny powoli posuwać się czołgi. Piechota zmusza do ujawnienia się ukrytego wroga, zaś czołgi powinny natychmiast niszczyć wykryte punkty oporu z dział, tak by przeciwnik nie zdążył wystrzelać piechociarzy. Takiej kombinacji trudno się oprzeć (no chyba, że własnymi czołgami i działami p-panc).



Po ósme - korzystaj z możliwości postawienia zasłony dymnej. Pod jej osłoną możesz niepostrzeżenie podejść wroga lub uniknąć morderczego ognia.

Po dziewiąte - zwracaj uwagę na kondycję fizyczną swoich ludzi (najlepiej by pasek odpowiadający za ten parametr miał kolor zielony).
Czasem dobrze jest nawet przerwać atak i wycofać dany oddział spod ognia, niż zmuszać go do bezcelowego poświęcenia się bez szans na sukces, aż do całkowitej utraty sił. Atakując wypoczętymi oddziałami znacznie zwiększasz ich skuteczność, więc warto mieć w odwodzie parę jednostek, które wejdą do akcji w momencie, gdy wróg będzie już "zmiękczony" przez Twoich żołnierzy atakujących w pierwszej linii.

Po dziesiąte: gdy zdobędziesz jakieś pole kluczowe, to nie wyrywaj jak głupi do przodu - szybko natkniesz się na kontrę, a co gorsza - ze skrzydeł i od tyłu wylezą jakby spod ziemi jednostki nieprzyjaciela. Po uchwyceniu punktu kluczowego odczekaj chwilę na potencjalny kontratak. Naturalnie nie bądź wtedy bezczynny, a szybko przerzucaj w to miejsce dodatkowe oddziały... I nie pozostawiaj (gdy posuwasz się naprzód) takiego pola bez osłony - bo szybko powróci do pierwotnego właściciela.

Po jedenaste: najszybszy tryb ruchu jest absolutnie wykluczony w kontakcie z wrogiem. Najlepiej cały czas się czołgaj (sneak) - no chyba, że przeciwnik panicznie cofa się na całej linii (ale uważaj - to może być podstęp, który ma Cię "nadziać" na ukryte i dotąd milczące stanowiska karabinów maszynowych!). Czyli - patrz punkt 1.

Porady dla broniących się

Po pierwsze - to samo: bądź cierpliwy. To przeciwnik ma atakować, to jemu zależy na pośpiechu, nie Tobie. Czekaj spokojnie aż sam wyjdzie Ci pod lufy, nie baw się w żadne zwiady czy zmiany stanowisk. Po prostu czekaj. Doczekasz się, bez obaw!

Po drugie - rozmieszczaj stanowiska karabinów maszynowych tak, by miały możliwie duże pole ostrzału. Jedną z zalet kaemów i cekaemów jest ich daleki zasięg, więc nie oddawaj tego atutu wrogowi w prezencie. Gdy otworzysz ogień z kaemów do nieprzyjaciół, z odległości 30-40 metrów, to, zanim ich wystrzelasz, narazisz się na kontrostrzał i straty wśród obsługi - a po co Ci to? Ogień z odległości 150-200-300 metrów też jest skuteczny, a ponadto jesteś tu bezkarny (o ile nie ma tam moździerzy, czołgów czy wrogiego kaemu).

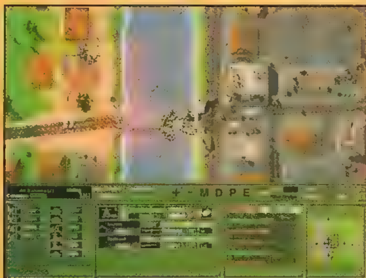
Po trzecie - kaemy rozmieszczaj tak, by brać wroga w ogień krzyżowy. Ideałem byłoby umieszczenie karabinów po obu skrzydłach osi wrogiego ataku i symultaniczny ogień z flanki (kiedyś w ten sposób z 3 kaemów w niecałą minutę wystrzelałem ponad 30 wrogów bez strat własnych). W miastach staraj się je rozmieszczać na końcach ulic, którymi (jak podejrzewasz) pójdzie wrogi atak. A najlepiej na dachu budynku zamykające-



go ulicę (tzn. prostopadłego do niej) - o ile jest taka możliwość. Stanowiska kaemów ubezpieczaj na wszelki wypadek piechotą; ostrożności nigdy za wiele.

Po czwarte - w miarę możliwości nie ujawniaj od razu wszystkich stanowisk ogniowych. Nie wiesz przecież, czym dysponuje wróg, miej zatem zawsze jakieś asy w rękawie. Szczególnie tyczy się to stanowisk z bronią p-panc. Walniesz z takiego działa do piechoty, pogonisz ją, a tu nagle wyjadą czołgi nieprzyjaciela i (znając już lokalizację działa) zrobią ci takie kuku, że zanim się zorientujesz - będziesz miał parę trupków zamiast armaty. I czym wtedy przeciwstawisz się czołgom? Nie wspominając już o natychmiastowej odpowiedzi wroga w postaci salw moździerzy, którymi posługuje się w piekielnie skuteczny sposób.

Po piąte - gdy możesz, podpuszczaj wroga na bliską odległość (opcja "hide") do swoich stanowisk (nie tyczy się to Twoich czołgów i kaemów). Takie "chluśnięcie" ogniem prosto w twarz, z odległości 20-30 metrów jest bardzo skuteczne.



Warunek: musisz dysponować sporą przewagą ognia, tak by od razy wgnieść atakujących w ziemię. W innym przypadku istnieje szansa, że mimo wszystko dotrą do Twoich stanowisk (albo chociaż zaczną się "odszczekiwać") i wtedy może być różnie.

Po szóste - gdy widzisz większe zgrupowanie wroga albo jego kaemy, natychmiast koncentruj na nich ogień moździerzy (o ile takowe posiadasz - warto!). Ale nie grzej na ślepo, gdy widzisz, że wróg się przemieszcza - przenoś ogień. Zapasy amunicji moździerzy nie są duże (zwykle jakieś 30 sztuk), więc trzeba nimi oszczędnie szafować. W ostateczności możesz wykorzystać obsługę moździerzy jako zwykłą piechotę.

Po siódme - ubezpieczaj swoje punkty kluczowe od skrzydeł (innymi oddziałami), wróg też lubi atakować z flanki!

Po ósme - czołgi trzymaj w odwodzie. W razie czego zawsze zdążą włączyć się do walki, a jeśli wróg też ma czołgi, to najpierw używaj piechoty wyposażonej w odpowiednią broń. Czołg w mieście MUSI poruszać się zawsze w osłonie piechoty!

Po dziewiąte - nie gromadź zbyt wielu żołnierzy w jednym miejscu. Wiesz co zrobi z nimi jeden miotacz ognia?

Po dziesiąte - dział nie można przemieszczać, więc rozmieszczaj je po głębokim namyśle, bo potem już nic nie będziesz w stanie zrobić. Unikaj umieszczania ich na otwartym polu, a jednocześnie pamiętaj, by miały możliwie szerokie pole ostrzału i mogły strzelać na dystans co najmniej 200-300 metrów.

Porady dla obu stron:

• W miastach uważaj na wroga z miotaczami ognia; są makabrycznie skuteczne na gęsto upakowaną piechotę i stanowiska kaemów. Narożne budynki (tzn. kontrolujące skrzyżowania ulic) są niemal na pewno obsadzone przez wroga.

• Staraj się nie dopuścić do rozproszenia się danego oddziału. Jeśli jakiś żołnierz odłączy się od oddziału (separated), przesuń "team", do którego należy w jego pobliże - zwiększa to szansę, że osobnik ten powróci na swoje miejsce w szeregu. Pamiętaj też, że bliska obecność dowódcy danego oddziału korzystnie wpływa na ogólne morale tej grupy żołnierzy (np. zwiększa tempo "relaksacji" żołnierzy).

• Pamiętaj o tym, w co uzbrojeni są Twoi żołnierze. Z pistoletów maszynowych nie ma co strzelać do wroga oddalonego np. o 100 metrów. Amerykańskie jednostki zwykle wyposażone są w praprzodka dzisiejszych M-16 (czy innych Kałaszy) i tym samym są skuteczniejsze na dalszy dystans niż niemiecka piechota uzbrojona w karabiny (bo BARy są "szybkostrzelniejsze") i pistolety maszynowe (bo mają większy zasięg). Z drugiej strony niemieckie karabiny maszynowe (MG34 i inne) mają dewastującą siłę ognia, której nie oprze się żadna piechota, i bardzo duży zasięg.

• Snajperzy. Kolesie najchętniej strzelają do dowódców oddziałów, a oddział bez dowódcy to już nie to. Po kilku strzałach najlepiej zmienić "bossowi" miejsce pobytu... o ile jeszcze żyje.

Tipsik:

Czołg kontra czołg

Gdy do akcji wchodzą wrogie maszyny, poczekaj aż zaczną grzać do piechoty i dopiero wtedy wal do nich z własnych czołgów lub armat. Zanim ładowniczy wrogiej maszyny zmieni pociski HE (odłamkowe) na AP (przeciwpancerne), będziesz miał chwilkę czasu na oddanie paru strzałów... Jest to szczególnie skuteczna taktyka w wypadku walki z np. niemieckimi Stugami czy Marderami, które ponadto (nie mając ruchomej wieży) musiały obrócić się frontem do atakującego. Strzelając do czołgu pamiętaj, że nie jest bez znaczenia, czy walisz weń frontalnie, czy z boku (albo z tyłu). Ostatecznie czołgi najgrubszy pancerz mają z przodu. Z tym, że ta taktyka jest dobra w momencie gdy masz czołgi w odwodzie.
Gdy są one na pierwszej linii walki - grzej od razu do czołgów wroga, bo za chwilę może być za późno... (szczególnie gdy walczymy po stronie aliantów).

Krótki przegląd czołgów i niszczycieli czołgów (możliwości maszyn na podstawie zaobserwowanej skuteczności w grze).

Legenda

!	- znakomity
+++	- bardzo dobry
++	- średni
+	- kiepski
#	- słaby

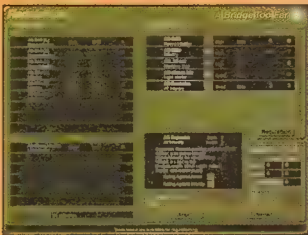
Rodzaj	Zwalczanie czołgów	Zwalczanie piechoty
Niemcy		
Hetzer	++	++
Hetzerflammen	+	!
Jagdpanther	!	+++
JagdPanzer IV	++	+++
Jagdtiger	!	+++
Konigstiger	!	!
Pz-III	+	++
Pz-IV	++	+++
Panther	!	+++
Stug III	++	++
Stug H42	+	+++
Tiger	!	+++
Alianci		
Achilles	++	+++
Achilles II	+++	+++
Churchil Avre	#	+++
Crocodile	+	+++
Firefly	!	+++
Cromwell	+	++
Sherman (75mm)	+	+++
Sherman (76mm)	++	+++
Sherman (105 mm)	#	!
Stuart	#	++

Uwagi końcowe:

Dla Niemców:
masz lepszych żołnierzy (przynajmniej teoretycznie), znakomite działa 88mm, wspaniałe czołgi, bardziej śmiercionośne kaemy, lepszą broń p-panc piechoty, nieźle uzbrojone samochody pancerne (np. Puma). Po pierwszej fazie operacji Market-Garden sytuacja jest o tyle komfortowa, że posiłków będzie coraz więcej, a dobrze wykorzystana przewaga technologiczna (czołgi... te cholerne czołgi...; miażdżące moje stanowiska Tygrysy śnią mi się po nocach) pozwala stosunkowo łatwo osiągać zwycięstwo.

Dla aliantów:
twoja piechota ma lepszą broń do walki na dystans z wrogą piechotą (o ile uzbrojona jest w BARy); Shermany i Cromwelle używaj raczej do wsparcia piechoty (szczególnie wersja Shermana z działem 105mm - straszna broń, o ile potraficie ją skutecznie wykorzystać), niszcz czołgi wroga za pomocą dział p-panc i niszczycieli czołgów (Firefly i Achillesów), pamiętając o tym, że w wypadku pudła może nie być szansy na drugi strzał... Stuarta traktujcie jak silniej opancerzony transporter. A propos - nie podniecajcie się licznymi transporterami opancerzonymi; choćby nawet było ich mnóstwo, to i tak szybko zostaną wykończone... Ogólnie mówiąc: macie (w tej grze) przechlapane, no chyba, że jesteście geniuszami strategii i taktyki, którym niejaki Bernard Montgomery mógłby buty czyścić. Czego Wam zresztą życzy...

Mac Abra



Interstate 76

Activision

Interstate 76 to z całą pewnością giera jedyna w swoim rodzaju. Tak szerokich możliwości, takiej swobody, takiej akcji, takiego klimatu, słowem: takiej JAZDY jeszcze nigdy przedtem nie było... Na szczęście my mieliśmy okazję się z nią zapoznać...! Co ciekawe jednak - nie wszyscy grający dają sobie rady z tą PRZESTRZENIĄ... I to właśnie dla nich, a konkretniej: dla ciebie - drogi zbłąkany czytelniku, którego zrozpaczone spojrzenie padło na te strony, jest ten artykuł...

— LOADING—

Słuchaj, chłopie. To, czego się dowiesz, nie jest jedyną poprawną i obowiązującą "drogą przez mękę"... To, co zamierzasz czytać, to jedynie - może aż - pewnego rodzaju przewodnik po Międzystanowych. Ha, oczywiście niektórzy z was uznają zapewne, że to co tu jest to aż nadto, gdy inni w tym samym czasie krzyczeć będą: "więcej, więcej". Normalka. Tak czy owak jednak, zanim całkowicie zdasz się na "cudze" doświadczenia, spróbuj samodzielnie skończyć tę gierę. Wiesz jak jest - wyprztykasz wszystkie misje w kilka godzin, a potem co...? Czekać z sześć miesięcy na "add-on'a"...? Śmierć frajerom! To już lepiej się trochę samemu pomęczyć... No dobra. Jak tam sobie chcesz. Jeżeli to ma pomóc ci w "ciężkich chwilach"... Ale po kolei - wytyczne misji są oryginalne, reszta - to znaczy: uzbrojenie i pancerz - to już moja broszka. Opcja. Ja jednak właśnie w ten sposób dopiąłem swego...!

• Misja: JEDEN

WYPOSAŻENIE OFENSYWNE
1. Dach: 30 Cal Mg
2. Dach: Firerite Rkt
1. Tył: 30 Cal Mg
1.Zakraplacz: Oil Slick

WYPOSAŻENIE DEFENSYWNE
Pancerz/Podwozie
60 / 60
60 / 60
60 / 60
60 / 60



CELE MISJI
1. Pomykaj za Taurusem do Seagraves.
2. Wywal w przestrzeń budę z materiałami wybuchowymi.
3. I znów kieruj się za dymkiem z rury auta Taurusa aż do Wagon Wheel Diner i... nie pozwól, by go zniszczono!

Zaczynasz - chłopie - swą wędrówkę pędząc I-385 (Międzystanową 385) w kierunku północnym. Przez radio Taurus nakaże ci "trzymać się blisko i próbować zrównać się z nim prędkością". I - do diabła - zrób to! Zresztą Taurus będzie cię bluzgać, gdy zostaniesz za bardzo w tyle, albo - dla odmiany - zaczniesz go "podpukiwać". Najlepiej jest trzymać się jakieś dwie do czterech długość fury za nim. (Jeżeli zbyt "zalagujesz" - jesteś, chłopie, out! Twoja przygoda skończyła się, zanim się dobrze zaczęła... Przykre.) Mniej więcej w połowie drogi - nieopodal "mostka" Taurus (innymi słowy: Byku) oznajmi wszem i wobec, że zna pewien skrót. Jedź za nim, gdy będzie skręcać w prawo (na północ). Ta droga doprowadzi was prościutko do Seagraves.
Kiedy zbliżycie się do Seagraves, pomknij kawałeczek na wschód główną drogą. Powinieneś ujrzeć "Deacon's Fireworks Stand" po twojej lewej. Wywal tę budę w kosmos! ...I szybko wracaj na drogę, na której został Taurus.
I znowuż pomykaj za Bykiem. Aż do Wagon Wheel Diner. Będziecie pędzić na północ wprost do Wellman. Kiedy miniecie przełom, znajdź najbliższego Creepera (Pełzacza) i... skarć go! W kilka chwil po jego raptownym zgonie usłyszysz przez CB wiadomość: "Jodie, tu Buffy. Dorwali Mr. Frencha! Zbieramy się stąd!" Dwóch innych zacznie uciekać. W większości przypadków kierować się będą autostradą, czyli drogą, którą przyjechałeś. Wytrop ich i udziel surowej nagany! Ma po nich nie pozostać ni śladu, ni popiołu...!
— Misja Zaliczona —



• Misja: DWA

UZBROJENIE (OBRONA CZYNNA)
1. Dach: 30 Cal Mg
2. Dach: 30 Cal Mg
1. Tył: Firerite Rkt
1. Zakraplacz: Oil Slick

OBRONA BIERNA
Pancerz/Podwozie
90 / 50
75 / 40
75 / 40
70 / 40

CELE MISJI
1. Odpal furę i podążaj za Taurusem.
2. Ścigaj się z Bykiem.
3. Wykończ gang Leadsled zanim on rozwali szkołę w Leveland

Ustaw się maską w kierunku północnym na I-385 i czekaj na instrukcje od Taurusa. Powie ci: "Po przebyciu jednej mili, obok rudery skręć w lewo". Zrób, man, jak każe. Skręć na zachód i kieruj się drogą dopóki nie dotrzesz do zbiornika z wodą. Zatrzymaj brykę naprzeciw Byka i pozwól mu wyzwać cię na mały wyścig. Okay! Naprzód. Cały czas miej na uwadze jednak, że czeka cię coś special! Malutki (he, he) skok. Słuchaj Taurusa i "machnij takiego jumpa"...! (pamiętaj: szybko!)
Reszta to już buła z masłem orzechowym. Zakończ wyścig. I... przypadkiem nie zamartwiaj się zbytnio koniecznością wygrania. W zasadzie lepiej jest odpuścić, niż zanadto się poobijać... Podwozie i zawieszenie - delikatna rzecz. Kiedy zakończysz gry z Taurusem, wracaj na I-385 i przygotuj się! Dzieci czekają...
Teraz uważaj: pomykaj na północ wprost do Brownfield (Tereny Bezprawia), a wjedziesz idealnie w czterech bandytów zmierzających do Leveland. Odgryzaj się, jeżeli któryś z nich zajedzie ci drogę albo będzie próbować ci nastukać, ale - na litość...! - nie trać z oczu głównego celu i NIE wdawaj się w szaleńcze pościgi! POZOSTAWAJ NA KURSIE do Leveland! Zresztą: ze wzmocnionym przodem nie musisz się obawiać zaliczeń czołówek...! A najlepiej będzie, jeśli zrobisz tak: wyprzedź ich, po czym zostaw na drodze niewielką... plameczkę oleju! Oni sami rozwalą się wpadając do rowów... Łatwa, przyjemna... hmm... - śmierć. Zaś jeżeli coś jeszcze będzie w nich szumieć - POŁĄCZ ogień "Trzydziestek" i dokonaj dzieła ostatecznego poszatkowania...! Ja sam, chłopie - nie chwaląc się - rozwaliłem dwóch z nich. Pozostali - niech ich szlag - prysnęli...
— Misja Zaliczona —



• Misja: TRZY

UZBROJONKO
1. Dach: 30 Cal Mg
2. Dach: 30 Cal Mg
1. Tył: Firerite Rkt
1. Zakraplacz: Oil Slick

OBRONKA
Pancerz/Podwozie
90 / 50
75 / 40
75 / 40
70 / 40

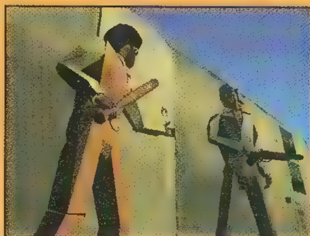
CELE MISJI
1. Zniszcz "Bar-D."
2. Wykończ Pełzaczy na drodze do Bar-D.
3. Roz... Creepersów broniących Bar-D.

Kieruj się na wschód Autostradą 114. Ale ale - chłopie - uważaj: ta droga jest cholernie kręta - kontroluj prędkość. Możesz tak poharatać podwozie, że w dalszą drogę będziesz zmuszony udać się piechotą! Powaga! Nie takie rzeczy już widziałem...! Poza tym - jeżeli naśladujesz "moje schematy" - masz auto dysponujące ciężką "górą", ale raczej przeciętnym "dołem". Dlatego też albo dostosuj styl jazdy do możliwości wózka, albo... zmień jego możliwości...!
Okay. Na twej drodze natkniesz się na dwóch "pełzających idiotów", próbujących zastawić sidła. Na ciebie! Nie powinieneś mieć z tymi głąbami problemów. Jeżeli jednak zaczną zbytnio przysmażać ci boczków - wykorzystaj przewagę, jaka płynie z potężnego pancerza przedniego i dwóch działek na dachu... Spuść im manto! Ot co!
Po zezłomowaniu "Pełzaczy" kontynuuj "beztroską" podróż do Bar-D. Powinieneś natknąć się nań po przejechaniu przez most - po twojej lewej stronie. Jednak jeszcze przed zniszczeniem go będziesz zmuszony posłać do diabła czterech namolnych "Creepers'ów", którzy usiłują bronić "swego domu"...
Szanuj czas i pieniądz... err - ammo... i na wrogach używaj "zjednoczonych Trzydziestek". Łup w jednego z nich dopóki się nie rozleci. Albo ucieknie. Po "zaliczeniu" wszystkich kopnij się do Bar-D. Kilka rundek wokół, kilka serii - i już budynek istnieje wyłącznie na starych mapach...
— Misja Zaliczona —

• Misja: CZTERY

BROŃ
1. Dach: 30 Cal Mg





2. Dach: 30 Cal Mg
1. Tył: Firerite Rkt
1. Zakraplacz: Oil Slick
OCHRONA
Pancerz/Podwozie
90 / 50
75 / 40
75 / 40
70 / 40

CELE MISJI
1. Machnij sobie cztery kółeczka z Patriotem i jego kumplami.
2. Rozwal Patriot'a i jego kumpli. Ot, tak po prostu...

Ta misja może naprawdę dokopać! Jeżeli jednak tylko znasz pewien "sposobik" - jest diabelnie prosta: najprostszą drogą (he, he) do wygranej jest jak najwcześniejsze wyjście na prowadzenie. By zapewnić sobie ten luksus, już w momencie startu wykorzystaj - chłopie - swój "Nitrous Oxide". Teek - NATYCHMIAST! Również natychmiast - w chwilę po wyjściu na czoło ZWOLNIJ - musisz przecież mieścić się w torze. By jednak uniemożliwić ewentualne zakusy przeciwników na pozycję lidera, od czasu do czasu zostawiaj za sobą plamy oleju (używaj Oil Slick). Po raz pierwszy użyj go zaraz po opanowaniu fury - po starcie i szaleńczym "kopie w plecy" Nitro. I pamiętaj, że w tym wypadku (hee, hee) ten akurat gadżet jest wszystkim, czego możesz wymagać od życia, by zwyciężyć. Aa! I jeszcze coś - nie marnuj czasu na "pogawędki" z innymi. Na to będzie pora po wyścigu.
No właśnie - guyz nie potrafią przegrywać. W chwilę po wyścigu zaczną cię bluzgać i - że tak się wyrażę: przejdą od słów do czynów... Zaopiekuj się najpierw tym, który cię wyzwał...! Użycie złączonych "Trzydziech" powinno nauczyć go dobrych manier. A następnie - i tak dalej, i tak dalej... Zmłócenie ich oznacza triumfalny koniec.
Co tu kryć - w tej misji dostałem w ass bodajże z 6 razy. W trakcie wyścigu! Sposób już znacie: nitro i olej. Ważne jednak jest również rozpoznanie układu trasy...! Taaak. Pamiętając o tym wszystkim - nie masz prawa przegrać.
— Misja Zaliczona —

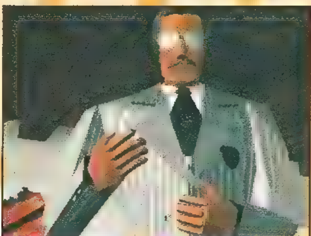
• Misja: PIĘĆ

UZBROJENIE
1. Dach: 50 Cal mg
2. Dach: 50 Cal mg
1. Tył: Firerite Rkt
1. Zakraplacz: Oil Slick
OB.
Pancerz/Podwozie
90 / 50
75 / 40
75 / 40
70 / 40

CELE MISJI
1. Znajdź Byka. Próbuj na I-87 jadąc w kierunku zachodnim.
2. Zaszkodź każdemu z Creepersów i podejmij Taurusa.
3. Spotkaj się ze Skeeterem w Fishers Field i pryskaj!



To będzie - man - pierwsza naprawdę wyzywająca misja, jakiej stawisz czoła. Łączy się w niej bowiem zarówno pojedynek, jak i wyścig - w tej właśnie kolejności. Tak nawiasem mówiąc: złącz obydwie "Pięćdziesiątki", zanim jeszcze akcja nie nabierze tempa. Nie polegaj zbytnio na broni mocowanej na wieżyczkach. Potrzebujesz jeszcze poćwiczyć celność, a ta misja świetnie się do tego nadaje.
Zasuwaj I-380 na wschód. Szybko powinieneś zlokalizować pojedynczego Pełzacza sunącego twoją drogą. Jako że jest sam - nie będzie problemu z pokazaniem mu, kto tak naprawdę na tej Autostradzie rządzi. Kontroluj prędkość i sumiennie częstuj go ogniem z dwóch zapalniczek.
Kontynuuj wycieczkę w kierunku wschodnim, dopóki nie zobaczysz stacji benzynowej i... kolejnego samotnego jeźdźca. I - po raz wtóry powtórz powyższe czynności. Ale UWAGA: ten Creeper jest szybki i dodatkowo lubi zostawiać za sobą ciemne plamy. Dlatego też albo jedź wolniej i omijaj olej, albo daj po garach i wykończ go jak najszybciej i jak... najbrutalniej!
Kiedy i tego idiotę ułożysz do snu, skręć na I-87 w kierunku południowym - zjazd naprzeciw stacji. Jedź nią dopóki po lewej stronie nie ujrzysz zwykłej "polnej" drogi. Tam czeka (bo musi) Taurus. Zanim jednak zgarniesz go z wraku jego fury, zostaniesz napadnięty przez następnego Creepera. Jest sam i jest głupi. Zeztomuj go i podbierz Byka.



Po ocaleniu "tyłu" Taurusa skieruj się na południe, jadąc I-87.
Tek. Teraz jest czas na PRĘDKOŚĆ, nie na walkę. Musisz dotrzeć do Skeeter's Van w dwie minuty! Nie mniej, nie więcej...! To nie jest trudne, dopóki Moc (Nitrous) jest z tobą, młody... kierowco! Rozpędź się, a na klaunów strzelających ci w zad używaj Oil Slicka. I nawet nie próbuj się zatrzymywać!
Skręć w prawo na Oil Well Road. Jedź nią (albo i poza, jeżeli to niezbędne). W okolicy jest kilka wież i Pełzaczy, ale olej ich (hmm - tym razem nie dosłownie). Trzymaj się drogi i bujaj się w granicach 70-100 mil na godzinę, tam gdzie można. Skoncentruj się na prowadzeniu - sunących za tobą - olewaj, czy raczej: olejuj.
Wreszcie dotrzesz do zbocza. Przyspieszaj jadąc w dół, przebij się "żółtą barykadę" i jeszcze dokituj nitrem. To tak dla pewności, że zdołasz pokonać parów.
LATASZ - CHŁOPIE - LATASZ!
Kiedy wylądujesz, wciskaj "Z" by wyhamować i - już spokojniej - machaj drogą do Skeeter.
— Misja Zaliczona —

• Misja: SZEŚĆ

UZBROJENIE
1. Dach: 50 Cal Mg
2. Dach: 50 Cal Mg
1. Tył: Firerite Rkt
1. Zakraplacz: Oil Slick
OBRONA
Pancerz/Podwozie
90 / 50
75 / 40
75 / 40
70 / 40

CELE MISJI
1. Zatankuj.
2. Uchroń przed demolką stację benzynową.
3. Wykończ wszystkich Creepersów.

Na wstępie - malutka uwaga: ta misja jest MISJĄ NOCNĄ...!
Trzymaj się I-380 dopóki nie zobaczysz żółtego znaku objazdu po twojej prawej. "Weź prawy" zjeżdżając na szosę wskazywaną przez znak i pomykaj nią do pierwszego "progu". Przeskocz go, lecz miej baczenie: zaraz za nim droga zawraca i wchodzi w uroczą aleję! Jedź naprawdę spokojnie, dopóki nie dotrzesz do miejsca drugiego skoku. Kiedy go zobaczysz - zawróć i przygotuj sobie drogę. Użyj - man - nitro i... skacz! Skacz! No właśnie - ostatni skok czekać będzie niedaleko tego, który właśnie machnąłeś, niedaleczko za czterema żółtymi strzałkami... Jeżeli uda ci się pokonać i ten, wiedz, że "reszta jest milczeniem". Hehe. Krótka rampa i znowuż jesteś na autostradzie.
Kiedy dotrzesz do I-82, kieruj się na zachód i pruj aż do stacji benzynowej. Bierz do pełna. Ale ale... nie będzie ci dane spokojnie skończyć "karmienia" - przeszkodzi ci w tym dwóch namolnych Pełzaczy sunących wprost na ciebie. Wskakuj w kokpit i rozłóż ich na czynniki pierwsze za pomocą zmasowanego ognia dwóch zespolonych Pięćdziesiątek. Po zabawie odwiedzi cię Inferno i ostrzeże przed "Cloakerem".
Teraz jednak masz inne zadanie, niż słuchać spowiedzi: musisz powstrzymać hordy (ściślej: czterech) Creepersów dążących do zanihilowania stacji. Skoncentruj się na tym, który kieruje się na stację - na resztę przyjdzie jeszcze czas. I to całkiem niedługo. Już za kilkanaście sekund...!
— Misja Zaliczona —

• Misja: SIEDEM

UZBROJENIE
1. Dach: 50 Cal Mg
2. Dach: 50 Cal Mg
1. Tył: Firerite Rkt
1. Zakraplacz: Oil Slick
OSŁONY
Pancerz/Podwozie
90 / 50
75 / 40
75 / 40
70 / 40

CELE MISJI
1. Kieruj się, jadąc Międzystanową 380, do Plains.
2. Przejedź się po bydlakach! Zapłacą za to, że ośmielili się zaczepiać CIEBIE!

Istnieje wiele sposobów, by "wykończyć" akurat tę misję. Ten proponowany tutaj jest wariantem średnio-trudnym i średnio-skomplikowanym.
Okay, do rzeczy: jadąc I-380 otrzymasz ostrzeżenie przy mijaniu "opuszczonej blokady drogi". Po twojej prawej znajduje się pylista (może nawet i polna) droga na północ. Właśnie na tej drodze powinieneś ułożyć nie co innego, jak śliczną plameczkę oleju - obok ogromnej dziury. Teraz - w przypadku gdyby sprawy nie toczyły się najlepiej - możesz podprowadzić tutaj gliniarzy i... pozwolić im stoczyć się aż na samo dno...! No i świetnie. Niespodzianka gotowa. Teraz wróć na "trzysta osiemdziesiątkę" i zasuwaj nią dopóki nie zlokalizujesz pierwszego z "gliniarzy".
Jeżeli rozgrywasz tę misję po raz pierwszy - NIE STRZELAJ! Pozwól się spotkać - zgarniesz sporo



przyzwoitych "widoczków". W przeciwnym wypadku - nie czekaj na nie, tylko bez zbędnych w tym przypadku wstępów rozwal najbliższego za pomocą... Już ty wiesz czego. No nie...?!
Po "dymisji" gliniarza pojawi się zabawny śmigłowiec. O chłopie - wpadłeś! Albo i nie! Przede wszystkim: RUSZAJ SIĘ i w momencie, gdy zalokuje on swoje rakiety, wyłączaj za pomocą klawisza "S"... silnik! To - w dziewięciu przypadkach na dziesięć ogłupi rakiety na tyle, że "pofruną sobie" gdzieś dalej...
Świetnie. Jeżeli pędzisz odpowiednio blisko wzgórz, napastujący cię śmigłowiec powinien się rozbić. Cierpliwie czekaj na to albo próbuj następującej sztuczki: w momencie gdy się zbliża - stajesz na hamulcu, co więcej: dajesz ostro w tył i... wyłączasz motor. W większości przypadków powinien on ze zdziwienia z dość znacznym impetem "posadzić" na skałach. I po sprawie.
No, niezupełnie. Trzeba by jeszcze wrócić i dokończyć rzeź gliniarzy. Jeżeli idzie ci naprawdę kiepsko -

sprowadź ich na złą - tę oleistą - drogę i strąć w bezdenną czeluść...!
W momencie gdy ostanie się ostatni z nich - glina zwany "George Bush" - możesz przebijać się przez blokadę. Jeżeli jednak jesteś w dobrej kondycji - rozwal go również. Poczujesz się lepiej: nie zostawia się rzeczy niewykończonych, czyż nie...?
A tak w ogóle - gliny uwielbiają stosowanie BloxDropperów - a już szczególnie na tobie. Zatem jeździj odrobinę bardziej "zachowawczo" i staraj się omijać cementowe bloki...
— Misja Zaliczona —

• Misja: OSIEM

BROŃ ZACZEPNA
1. Dach: 25mm Cannon
2. Dach: 25mm Cannon
1. Tył: Aim-Nein Msl
1. Zakraplacz: Oil Slick
BROŃ "OBRONNA"
Pancerz/Podwozie
90 / 50
75 / 40
75 / 40
70 / 40

CELE MISJI
1. Zasuwaj do Plains i znajdź tam Dom Towarowy "Fletcher & Sons".
2. Nie pozwól, by coś mu się przytrafiło! Chroń go za wszelką... - no, bez przesady - cenę!

Pędzisz sobie, pędzisz... Międzystanową 380. Dość szybko powinieneś zlokalizować Creeperka. Udziel mu surowej reprymendy. Jeżeli potraktujesz go wystarczająco nieprzyjaźnie - zacznie pryskać. Dogoń go i dokończ dzieła destrukcji! Uważaj jednak na jego tylny miotacz ognia! Poza tym wkrótce po rozpoczęciu się imprezy inny Creep będzie usiłować się w nią wprosić. Nie pozwól mu. Wykończ obydwu.
Kontynuuj wycieczkę na zachód, dopóki nie dotrzesz do miasta. Kiedy znajdziesz się w odpowiedniej "bliskości" od niego, pojawi się śmigłowiec. Nie możesz jednak go ściągnąć, czyli: nie przejmuj się nim! He, he - dobrze powiedziane, Mac!
Przejedź przez pierwsze skrzyżowanie, na drugim jednak skręć w lewo. Pożądaj, Tfu! - podążaj drogą, dopóki nie zobaczysz dużego białego budynku z zieloną bramą i zielonym napisem "Fletcher & Sons Warehouse". Znalazłeś. Oto cel. Czy raczej: ofiara! Ostrzy sobie nań zęby czterech "Lizusów". Chcesz rady: nie pozwól, by młóca zaczęła się w pobliżu budynku - wyprowadź swe owieczki poza ich obszar...!
— Misja Zaliczona —

• Misja: DZIEWIĘĆ

ŁEPONS
1. Dach: 50 Cal Mg
2. Dach: 50 Cal Mg
1. Tył: Empty
1. Zakraplacz: Oil Slick
DIFENS
Pancerz/Podwozie
140 / 50
65 / 40
65 / 40
40 / 40

CELE MISJI
1. Przechwyć wóz Calisto. Bądź ostrożny jednak - nie zabijaj go!

Zaczynasz na polnej drodze. Tuż obok, po prawej widzisz Calisto. Trzymaj się jego "pleców" i podążaj za nim na południe. Przysmaż go odrobinę z "Bliźniaczych Pięćdziesiątek". Bez przesady jednak! Kiedy Calisto poczuje, że może obudzić się z ręką w nocniku - zacznie wrzeszczeć przez radio o pomoc. Oto masz go takim, jakim zawsze chciałeś go mieć! Wal w niego stale i nie przejmuj się, że on strzela do ciebie - pancerz z przodu masz tak potężny, że ryzykować możesz zderzenie z odrzutowcem! Kiedy jego wytrzymałość spadnie na CZERWONE - przerwij



ogień! To tak żeby go przypadkowo nie zdmuchnąć. On zaś i tak będzie wyć o życie! Misja skończona pozytywnie!
— Misja Zaliczona —

• Misja: DZIESIĘĆ - ho, ho: mały "lubijeusz" - czy coś podobnego...

BROŃ
1. Dach: 50 Cal Turret
2. Dach: HE Mortar
1. Tył: Aim-Nein Msl
1. Zakraplacz: Oil Slick
ZBROJA
Pancerz/Podwozie
120 / 45
70 / 35
70 / 35
70 / 35

CELE MISJI
1. Sprawdź, co się kroi...
2. Rozgoń gliniarzy skupionych wokół zapory. Bądź czujny, zwarty i gotowy - jeżeli będą próbować cię śledzić - masz o tym wiedzieć!
3. Chroń vana dopóki nie dotrze do miasta Tatum.

Dawaj do przodu I-380. Po przekroczeniu szczytu zostaniesz przechwycony przez dwóch gliniarzy. Precyzyjniej: będą próbować cię przechwycić. To jednak ty powinieneś pokazać, gdzie rośnie pieprz wraz z wanilią...! Są twardzi, ale w zamian za to jest ich tylko dwóch! Naprawdę da się ich załatwić wieżyczką "Pięćdziesiątki".
Najprostszym sposobem "wykończenia" tej misji jest "przeskoczenie" drugiego "objectiva". Zamiast pracowicie odkopywać gliniarzy zza zapory - skieruj się wprost na nią! Nie pakuj się jednak w jej bezpośrednie pobliże. Na skrzyżowaniu Vere pojedź kawałek w lewo. Następnie "wespnij się" na skalisty klif i... zeskocz po drugiej stronie barykady! Teraz możesz bez problemów dobrać się do ich pancernych puszek! Złomuj je za pomocą Mortara, a gdyby i tego "nie stało" - również Pięćdziesiąteczki. Posiłkuj się klawiszami "T" i "E", by namierzać fury, których normalnie nie możesz zobaczyć.
Kiedy już usmażysz ich wszystkich - a to jest tylko kwestią czasu - wrota się "roztworzą" i będziesz mógł objechać całość dookoła - kieruj się na zachód, by "oczyścić" drogę Vanowi Skeetera. Oczyść ściany kanionu. Wkrótce po tym wejdziesz w kontakt wzrokowy z dwoma samochodami policyjnymi. Rozwal ich zanim oni rozwalą Skeetera...! On my way home! Grzej na zachód Międzystanową 380 i zaczekaj na Skeetera w Tatum.
Well. Ta misja powinna być naprawdę wkurzająca. Z powyższym sposobikiem jednak staje się wręcz za łatwa! Dlatego też - dla swego własnego dobra - po zakończeniu gry popróbuj innych strategii. Tym bardziej, że da się ją skończyć w kilka - oczywiście znacznie bardziej wymagających sposobów...!
— Misja Zaliczona —

• Misja: JEDENAŚCIE

UZBROJENIE
1. Dach: 50 Cal Turret
2. Dach: Aim-Nein Msl
1. Tył: Brak
1. Zakraplacz: Oil Slick
OSŁONY
Pancerz/Podwozie
125 / 40
60 / 35
60 / 35
90 / 35

CELE MISJI
1. Sforsuj rzekę Pecos i zostań wśród żywych!
2. Spotkaj się z Taurusem na 380 West

Zaczynasz tę misję na szczycie wzgórza wraz z Taurusem i Skeeterem. Jedź za nimi gdy będą zjeżdżać z góry, ale później "bierz prawy" na I-380 - cóż, każdy sobie...! Pomykaj nią aż do pierwszego mostu. Po jego przekroczeniu wjedź w pylistą drogę po prawej i przygotuj się na zabawę ze śmigłowcami. Namierz i zalokuj najbliższego i użyj niezastąpionej w takich momentach Pięćdziesiątki. Podczas sparringu będzie on prawdopodobnie wypróbowywać na tobie działanie swoich systemów odpalania rakiet, ale w gruncie rzeczy nie ma się czym przejmować: sposób na to już znasz. Małe "S" i rakiety tracą namiar...! A tymczasem ty łup w "mołociki" ile wlezie! I pociesz się. Reszta misji to WYŚCIG z czasem, nie walka...
Jedź dalej swoją drogą i staraj się utrzymać na niej w chwili, gdy robi ona prawy ostry. Pomykaj dalej aż do "odwrotnego rozwidlenia" drogi. Kolejny ostry prawy i wracaj pod pierwszy mostek. Tu znajdziesz kilku zabawnych Creepów, którzy będą chcieli, byś koniecznie dołączył do imprezy, ale NIE ZATRZYMUJ SIĘ! Trzymaj swój kurs, a następnie skręć w prawo w momencie, gdy droga się podzieli. Wkrótce powinieneś - chłopie - ujrzeć po prawej stronie drugą, równoległą



do twojej, jezdnię. Prześliźnij się na nią i zasuwaj dalej, dopóki nie zobaczysz mostu - znowuż po twojej prawej. Przemknij pod nim przygotowany na ostry - 180-stopniowy zawrót po przejechaniu jakichś 200 yardów od niego. Kiedy się obrócisz, zobaczysz wzgórze z ciemną, "wiejską" szosą. Wjedź nią i przekrocz most. Teraz pomykaj drogą tak jak wskazują strzałki. Ha, kontrolując stale prędkość powinieneś dotrzeć do I-380. Pozostaje jedynie zjazd w lewo. Oto Taurus. Znalazłeś!
— Misja Zaliczona —

• Misja: DWANAŚCIE

BROŃ
1. Dach: 50 Cal Turret
2. Dach: Aim-Nein Msl
1. Tył: Brak
1. Zakraplacz: Land Mines
PANCERZE
Pancerz/Podwozie
95 / 40
65 / 40
65 / 40
95 / 40

CELE MISJI
1. Znajdź i zidentyfikuj V and N Pneumatics.
2. Zdejmij śmigłowiec! Ot, znowu!
3. Załatw Disco. Tak nawiasem mówiąc: rozrywkowy chłopak...!
4. Znajdź drogę wyjazdową z Komplex.

Nie zabijaj Creepera, który najechał ciebie, gdy spałeś. Ostry wstęp - co?! Lepiej odpal furę, wrzucaj bieg i w drogę - za draniem! On pryska na zachód drogą 380. Zamierza przebryknąć przez miasto Roswell. Nie zbliżaj się do niego zbyt wyraźnie - tak, by nie mógł zorientować się, że ktoś za nim jedzie - skończysz tę misję tak szybko, jak ją zacząłeś! Pozwól "Lizuskowi" przejechać przez miasto, a ty pomykaj 380-tką. Zatrzymaj się dopiero na skrzyżowaniu z I-285. Przyczaj się i poczekaj na "hasło". Po podsłuchaniu, err: odsłuchaniu transmisji skręcaj w prawo i daj po garach jadąc I-285 na północ. Skręć w lewo na najbliższej krzyżówce. Dotrzesz do wrót komplexu. Frajerzy spytają cię o hasło i zadowoleni - o nasz! - wpuszczą cię do środka. Wjedź i natychmiast skręć ostro w prawo. Pojedź na północ, aż do ogrodzenia, ze którym widać kilka budynków. Teraz - dla odmiany - wolno, wolniusieńko. Wypatruj helikoptera. Używaj klawisza "E" do cyklicznego "dobierania sobie partnerów" dopóki nie złapiesz śmigłowca. Podpuść go bliżej, a następnie wywal do niego ze swej wiernej Pięćdziesiątki. He! Teraz rozwal trzy wieżyczki i następnie "czule zaopiekuj się" Disco i jego kolesiami...!
Kiedy wokół znów zapanuje cisza i spokój - mącona jedynie trzaskami ognia trawiącego dopalające się wraki - kontynuuj swoją krucjatę. Trzymaj się drogi wewnątrz komlexu jadąc cały czas na północ, dopóki nie zauważysz budynku z rampą. Jeżeli nie możesz jej spostrzec - wywal wrota budy - powinno pomóc. Wiesz już co robić: krótki, ostry wypad, szalony lot i... satysfakcjonujące, choć niemiłe lądowanie w bezpiecznej strefie.
— Misja Zaliczona —

• Misja: TRZYNAŚCIE - Ooops!

OFENSYWA
1. Dach: 50 Cal Turret
2. Dach: Aim-Nein Msl
1. Tył: Brak
1. Zakraplacz: Land Mines
DEFENSYWA
Pancerz/Podwozie
95 / 40
65 / 40
65 / 40
95 / 40

CELE MISJI
1. Rozgoń idiotów atakujących ciężarówkę Spannera.
2. Znajdź "Tankowiec". (Nieobowiązkowe)
3. Czekaj na vana.



Po swej słynnej - może w przyszłości - ucieczce z komplexu, jedź na południe Międzystanową-285 w kierunku Carlsbad. Po drodze zmuszony zostaniesz do stawienia czoła samotnemu "Pełzaczowi". Załatw go odmownie i... szybko, zanim zdąży pojawić się jego Kamerade. Używaj kalibru 50 na nim i ewentualnych dodatkowych celach.
W dalszym ciągu jadąc I-285 zostaniesz - niespodzianka! - napadnięty przez kolejnych dwóch narwańców. Pierwszy z nich będzie kryć się na zboczu wzgórza po twojej prawej - to twój cel. Drugim - tym z lewej - także się zajmij.
Pomykając nadal na południe 285-ką dotrzesz do szczytu wzgórza. W dole ujrzysz małą (bo odległą) ciężarówkę. Powoli sprowadź swoją furę z góry, a następnie błyskawicznie skręć na prawą drogę - ZANIM dotrzesz do skrzyżowania! Pojedź nią kawałek, cały czas zostawiając za sobą ślady w postaci min (Land Mines). To dla idiotów - Kamikadze - którzy w późniejszym okresie będą atakować ciężarówkę.
Czynność tę powtórz wracając do skrzyżowania. Niedługo potem zauważysz trzech "Pełzaczy" atakujących z południa. Oczywiście wyjedź im na spotkanie i hojnie częstuj ich wytworami Pięćdziesiątki. I nie chodzi tu tylko o kwestię manier czy ich braku - raczej o to, by zbłąkane kule przypadkowo nie zezłomowały ciężarówy. A cóżeś myślał, Mac. Wszystko jest possible! W chwilę później - gdy trzech Creepsów będzie już tylko wspomnieniem - wróć na "drogę minową" i zaczekaj na Kamikadze. Skup ogień na ich przywódcy prowadzącym hordę w stronę ciężarówy. Zresztą - tak czy inaczej będą oni potwornie obrywać! Od "twoich" min! Pozostaje zatem wyłącznie "tłumić" ich śmieszne podskoki za pomocą wieżyczki z Pięćdziesioną.
Kiedy wrak ostatniego z nich zacznie się dopalać - zaatakuje jeszcze jeden, zza ciężarówy. Zniszcz go i... niech się święci "czas Millera"...!
— Misja Zaliczona —

Misja: CZTERNAŚCIE

BROŃ
1. Dach: 7.62 MM Mg
2. Dach: 7.62 MM Mg
1. Tył: DrRadar Msl
1. Zakraplacz: Land Mines

PANCERZ
Zbroja - to tak, dla odmiany/Podwozie
90 / 70
60 / 45
60 / 45
65 / 45

CELE MISJI
1. Chroń vana przy ciężarówie, dopóki Taurus jej nie zastartuje!
2. Stań się zbrojną eskortą dla samotnego już vana, dopóki nie przekroczy "granicy".

Zaczynasz tuż obok zastopowanej ciężarówy. Szybko przenieś jednak swą ass na główną drogę, gdyż z północy nadciągają Creepersi. Ich siły - siły, śmiechu warte - składają się z dwóch policyjnych vanów i jednego "krążownika"... Żaden problem, co...? A jednak! Na zabawę z nimi bowiem masz horrernie mało czasu! Sprężaj się zatem! Tym bardziej, że przypalenie im boczków jest wymogiem zaliczenia misji...!
Na kursie kolizyjnym, tj. na skrzyżowniu i drodze za nim zostaw kilka min. Zalokuj policyjny "krążownik" i poszatkuj go zdublowanym ogniem made by 7.62 mm mg. Następnie - łatwo się domyślić - zajmij się vanami. Od razu po ich zezłomowaniu kieruj się na południe OD Taurusa! Powinieneś użyć nitro, by zyskać na czasie i przestrzeni! No właśnie - następnych dwóch gliniarzy próbuje skubnąć Byka. Staranuj ich (!) i zasyp ogniem "bliźniaków". - (ze względu na zbytnią brutalność tej sceny pomińmy milczeniem jej przebieg) - I znowuż kolejnych dwóch "mundurowych" próbować będzie dobrać się do waszych pleców. I tych przekonać musisz, że to nieładnie! Uważaj jednak na "podstępne" górki - jeżeli będziesz pędzić zbyt szybko, równie szybko zaczniesz latać! Bez możliwości sterowania...!

Kiedy już wyeliminujesz z życia drugi komplet gliniarzy... zostanie ci jedynie następnych dwóch! Krótko mówiąc: "niespodzianka" na południu. Z tymi dwoma jednak nie pójdzie ci tak łatwo. Młóć w nich jednak, gdyż - jeżeli tylko na moment byś odpuścił, oni udaliby się z wizytą do Taurusa...! W chwili przekraczania granicy przez Byka misja zostaje pozytywnie zaliczona! Sukces!
— MISJA ZALICZONA —

Misja: PIĘTNAŚCIE

WYPOSAŻENIE O-BROŃ-NE
1. Dach: 7.62 Turret
2. Dach: EZK Mortar
1. Tył: DrRadar Msl
1. Zakraplacz: Fire-Dropper

WYPOSAŻENIE O-BROŃ-NE
Pancerz/Podwozie
160 / 45
68 / 25
68 / 25
65 / 25

CELE MISJI
1. Znajdź ścieżkę prowadzącą do Fortu Davis!

Ta misyjka zaczyna się na paskudnej drodze. Ty - mój ty misiaczku - pomykasz sobie na wschód, wypatrując rozwidlenia. Kiedy je "najdziesz" - skręć w prawo. Zostaniesz zaatakowany przez "Creepersów" i wieże, ale IGNORUJ TO! Podążaj dalej drogą, aż do swego celu, to jest do... innej drogi, na którą musisz się dostać! Jak...? Po prostu skręcając w prawo na skrzyżowaniu. Będziesz jechać na południe, poprzez szczyt wzgórza, dopóki nie trafisz na kolejne rozwidlenie. I znowuż "weź prawy". Powinieneś znaleźć się na straszliwie krętej drodze i przebić się przez żółciutkie blokady. I znowuż fruwasz...! Kiedy jednak przyglebisz, momentalnie hamuj, by nie stracić z oczu drogi, którą powinieneś jechać dalej. Otrzep jeansy z kurzu i skieruj się na wschód. Przygotuj się na kolejny - masz dzisiaj szczęście, chłopie - skok. I tu uwaga - możesz skakać z boostem, ale istnieje ryzyko, że ześliźniesz się z krawędzi klifu...! Jak to mówią na Południu - pech!
Jeżeli jednak - przypadkowo - udało ci się opanować sytuację, kieruj się kolejną "nową" drogą na zachód. I przez mostek! Tu powinny również znajdować się pewne kawaii wieżyczki, ale te również zignoruj. I tak cię nie trafiają...! Nagle droga przejdzie w ostry zakręt (na południe) - utrzymaj się na niej, przejedź przez kolejny most i... - właściwie - witaj w domu...!
— MISJA ZALICZONA —

• Misja: SZESNAŚCIE

ZACZEPIAMY
1. Dach: 7,62 MM Turret
2. Dach: EZK Mortar
1. Tył: DrRadar Msl
1. Zakraplacz: Fire-Dropper

BRONIMY SIĘ
Pancerz/Podwozie
165 / 43
66 / 24
66 / 25
65 / 25

CELE MISJI
1. "Wyszykuj" vana!
2. Znajdź drogę do Fortu Davis.

Wskakujesz do wozu w chwili, gdy właśnie sobie beztrosko podróżujesz brukowaną jezdnią na północ. Wkrótce twoja droga skręci w lewo - podążaj za nią jak skutek za przyczyną - na zachód. Sielanka. Sielanka?! To nie ta giera! Spokojnie. Zaraz za następnym zakrętem - w prawo - zwolnij i obróć się: jesteś ścigany przez trzech Creepersów! Pryskaj i zarazem używaj na nich fire-droppera. Zygzakuj tak, by mieć pewność, że wjadą wprost na prześliczny ognisty szlak. Następnie znów się obróć i pozwól rozwiązać ten problem wieżyczce i Pięćdziesiątce. Będą ginąć jak leniwe kojoty... Czy coś takiego...!
Kontynuuj zakłóconą przejażdżkę - po niezliczonych - przesadzam - zakrętach powinieneś zmierzać na północ. Nie relaksuj się jednak jeszcze - następny przeciwnik to śmigłowiec. Kiedy tylko go ujrzysz - depcz hamulec do podłogi, wrzucaj wsteczny i... pryskaj tyłem! On zaś - nie przeczuwając swego przedwczesnego, rychłego zgonu zbliży się - wtedy wyłączaj silnik i szatkuj (oh gosh - jak ja lubię to słowo...) go 7,62 z wieżyczki. Zabij szybko i... boleśnie! Kiedy już zmłócisz śmigłowiec, wróć na drogę i kontynuuj majówkę. Przynajmniej do czasu i miejsca, w którym oczekuje ciebie dwóch Pełzaczy. Nie zawiedź ich... i siebie! Tak na marginesie - kombinacja 7,62 oraz fire-droppera sprawdza się i w tym przypadku. EZK Mortar powinien pozostać nienaruszony. On czeka na później...! I znowuż podejmij jazdę, tym razem jednak na południowy wschód. Nie dane ci jednak będzie porozkoszować się urokami przyrody - przeszkodzi ci w tym - na chwilę! - dwóch następnych Creepsów gazujących wprost na ciebie! Wymyślili sobie, że da się zdjąć CIEBIE z rozpędu... Kiedy będą już zimni, pojedź wprost w kierunku Fortu Davis. Unikaj jednak drogi, która doń prowadzi - no chyba że chcesz znaleźć swój koniec w starciu z dwoma... czołgami...!
Kiedy już osiągniesz mur fortu, skieruj się na południe wzdłuż ścian, cały czas upewniając się, że nie "odstajesz" zbytnio od muru. Najlepiej wręcz "ścieraj się" prawym bokiem ze ścianą, szczególnie kiedy mijasz narożnik. Kiedy zaś znajdziesz się "na winklu" z wielkim, parszywym palem i "wodną wieżą", zobaczysz swoje czołgi po drugiej stronie nasypu. Nadszedł czas na użycie EZK Mortar! Powinno pójść ci z nimi gładko - o ile ustawiłeś się dokładnie za palem i narożnikiem. Jeżeli skończy ci się ammo, i to jeszcze zanim cele padną - trudno, nie pozostało ci nic innego, jak zaszarżować na nich i użyć ostatniej deski ratunku - wieży 7,62! Musisz być pewien, że atakujesz stroną, która jest najlepiej opancerzona. Kiedy wreszcie się rozsypią - uff! - i jeżeli wieża z wodą nadal przypadkiem stoi - uchowała się... - palnij jeszcze w nią! To utworzy śliczną rampę, której można użyć jako biletu wstępu do fortu. Wiesz co...?! Jesteś niezły...!
— MISJA ZALICZONA —

• Misja: SIEDEMNAŚCIE

WYPOSAŻENIE
W zależności od wybranego wehikułu

PANCERZ
W zależności od wybranego wehikułu

CELE MISJI
Krush, kill & destroy!
Innymi słowy: zmiażdż, zniszcz, zabij, zezłomuj i co tam jeszcze można zrobić nieprzyjemnego na Z...!

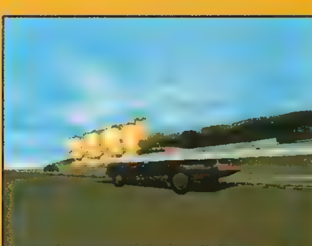
Super! Doszedłeś do OSTATNIEJ MISJI. Jak dotychczas jednak, byłeś ściśle "związany" z tym przewodnikiem. Dlatego też teraz daj sobie luz i nie czytaj dalej, dopóki sam nie spróbujesz kilkakrotnie rozwiązać wszystkich jej problemów...! Miej chociaż tę satysfakcję, że samodzielnie UKOŃCZYŁEŚ - w ścisłym znaczeniu tego słowa - Interstate 76...!
Nie chcesz?! Twoja wola...!

Tę misję można rozpocząć w jednym z czterech pojazdów. Pierwszym z nich jest "Souped Up Street Car" - zgrabnie podboostowany wozik; drugim - "Mail Truck", ogromna ciężarówa; trzecim - "Tank" - bez komentarza; i wreszcie czwartym: "Helicopter". Proponowałbym wypróbować je wszystkie, ale jeżeli rwiesz się do zwycięstwa - sugeruję "Mail Trucka". Tak swoją drogą: ten, który skończy tę misję śmigłowcem... Krótko mówiąc - reszta niegodna jest wdychania jego spalin...!
Walka rozpocznie się niemiłym incydentem: "Dillweed" pośle w twoim kierunku nieco śmiecia. W odpowiedzi zalokuj go i poślij mu "Cherub Missile". To cudo - z dużego dystansu! - powinno zjeść go w jednym kęsie! Zaraz po tym jednak staniesz się solą w oku jego trzech postrzelonych braci! Z mordem w oczach rzucą się na ciebie! Jednak piegi z land min i plam oleju na drodze powinny dać im nieco do myślenia. Ty zaś daj po ręcznym, obróć się i dokończ to, co zaczęły twoje niespodzianki zjednoczonym ogniem dział. Jeżeli tylko skoncentrujesz się na wykańczaniu jednego po drugim - będą ginąć aż miło...!
— MISJA ZALICZONA —

No tak. To, co miało być powiedziane - zostało powiedziane; to co miało być zrobione - zostało zrobione. Koniec. Co, za szybko? Być może... Mimo to jednak nadal uważam, że ta giera jest jedyna w swoim rodzaju... Warto będzie czekać na dodatki... Jak na razie jednak...

— GAME OVER —

Gem.ini



Subculture

PC Wilson

Misje przedstawione są w kolejności alfabetycznej. Nazwy różnych gadżetów i narzędzi, które będą wam potrzebne, by przeżyć w oceanicznym świecie, pozostały w swej oryginalnej angielskiej formie, abyście nie mieli żadnych wątpliwości, w co należy się wyposażyć przed misją. Niech Neptun będzie z wami!

Allied Sub in Distress (potrzebny magnet) - W tej misji należy pomóc uszkodzonemu statkowi w utrudnionym w jego przypadku przemieszczaniu się. Pojazd leży bezużyteczny na wschód od Abyss, niedaleko Metalowego Artefaktu. Gdy ujrzysz potrzebujących pomocy, natychmiast podpłyń na tyle blisko, aby po wypuszczeniu magnes był w stanie sięgnąć celu. Cóż, czasem nie popłaca dobre serce i chęci, gdyż można popaść w niemałe tarapaty. Niczym grom usłyszysz specjalny przekaz od piratów, którzy nieco "polepszyli" statek, zamieniając go w bombę-pułapkę. Gdy przyczepiłeś magnes, mechanizm detonujący automatycznie się uruchomił i zaczęło się odliczanie, głośno wypowiadane co chwila przez bezczelnego pirata.

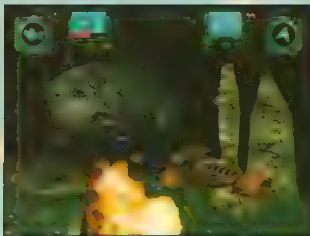


Nie przejmuj się nim, tylko w te pędy, razem ze śmiercionośnym balastem (magnesu nie możesz cofnąć, gdyż niefortunnie się zablokował) szukaj najbliższej miny. Gdy już jakąś sobie upatrzysz, podpłyń tak, aby jej wybuch nastąpił zaraz przy magnesie, co jednocześnie spowoduje uwolnienie się od statku-bomby. Pozostaje już tylko oddalanie się na bezpieczną odległość i zagranie na nosie piratom. A propos: użycie miny w sposób ship-bomb niestety nie przyniesie spodziewanego efektu, "w nagrodę" usłyszysz jeszcze głośniejszy rechot naigrywającego się z ciebie pirata.

Aquatraz (zalecany: ripper) - Piraci opanowali Aquatraz, zamieniając go w pełni funkcjonalną i potężną bazę wojskową, wyposażoną w duże działka do robienia kuku. Dodatkowo obszar jest chroniony polem elektrycznym, przed niepożądanymi intruzami, chociażby takimi jak wy. Statki Bohine oraz Procha zadeklarują się wyłączyć ochronę, używając technologii Brotherhood, po prostu czekaj na komunikat od nich o pozytywnej treści. Cała misja polega na niszczeniu wszystkiego, co się rusza na drodze do Aquatraz i w samym jego sercu. Z tym, że gdy cało dotrzesz do miejsca przeznaczenia, musisz zastosować odpowiednią taktykę. Nie przestawaj się przemieszczać i bądź cały czas w ruchu, piraci posiadają pewną machinę złożoną niczym kolce jeża z wystających działek, które obrały sobie ciebie za cel. Musisz po kolei niszczyć działka, najlepiej poruszając się razem z nimi zgodnie ze wskazówkami zegara. Wykonując wspaniałe popisy baletowe, po kolei likwiduj działka. Gdy zostaną już tylko trzy, przełącz się na broń o większej mocy (najlepiej ripper) i strzelaj w machinę, gdy będziesz ją mijał, aż wszystkie padną.

Attack Pirate Stockpile (Procha, potrzebny: radoff, zalecany: whoosh drive) - Celem jest metalowa rura, jakich jest wiele w twoich wodach. Żeby pomóc wam na nią trafić, śpieszę ze szczegółowym opisem. Najpierw udaj się do Velcova, z którego skieruj się na południe, aż dotrzesz do Bone Archway (szkielet, a właściwie żebra z kości) i kurs na południowy zachód. Wpłyń do rury, jednak uważaj, gdyż po drodze cętkowani piraci będą cały czas deptać po piętach. Na początku (gdy jeszcze nie wpłyniesz do rury), możesz spróbować ich zgubić, czasem się udaje (przy odrobinie szczęścia i talentu). W każdym razie płynąc rurą, natkniesz się na potężny wentylator (nieświeże powietrze mają w tych wodach), który uniemożliwi przedostanie się na drugą stronę. Gdy dobrze się rozejrzysz po wnętrzu, zapewne nie umknie twej uwadze duży czarny przycisk, który jak można się domyślić, jest kluczem do problemu. Wciskając owy klawisz swym drobnym stateczkiem, powodujesz zmianę kierunku biegu ostrzy wentylatora, które jednocześnie podczas takiego manewru mocno zwalniają swój pęd. Wciśnij przycisk i pełną parą wykorzystując dezorientację urządzenia, przepłyń na drugą stronę. Twoim oczom ukaże się imponujący widok bazy piratów, pełnej wrogich jednostek. Nie rób jeszcze w portki, tylko wyciągnij odpowiednią giwerę i zmieć z powierzchni wody, cały ten złom, niepotrzebnie tylko zajmujący przestrzeń. Muszę przestrzec, iż złom się rusza i to nawet żwawo, próbując unieszkodliwić intruza w twojej postaci. Gdy już będziesz wracał, wentylator nie powinien sprawiać kłopotów, ale jeśli takowe zaistnieją, przełącz się na whoosh drive i już bez pomocy przycisku pełną parą płyń pod machiną.





Bohine Forcers: Covert Operation (Bohine, potrzebny: big ears, charge launcher z co najmniej 12 depth charges) - Na północ od Beluga leży sobie na wpół spalona rura, która tym razem posłuży ci jako kryjówka. Schowaj się tam i poczekaj, aż na radarze minie cię niebieski punkcik. Wypłyń na zewnątrz i pozostając przed nim w ukryciu, niczym najlepszy szpieg, podsłuchaj go wykorzystując Big Ears. Gdy ci się uda nie zwrócić na siebie uwagi, powinieneś wyraźnie usłyszeć transmisję Procha. Bezzwłocznie wróć do swojej sprawdzonej już kryjówki i poczekaj na przekaz Bohine, w którym dowiesz się, jak dopłynąć do sekretnej bazy na północ od Beluga. Zrób tak: na południowym wschodzie Beluga znajduje się wąskie przejście w stronę nizin. Wpłyń tam i weź kurs na zachód, aż dotrzesz do zachodniego banku, przygotuj swoje giwery i skieruj się na północ. Będą tam 3 kanały, z których każdy będzie się otwierać i zamykać. Baza wystrzeli w ciebie torpedy, więc nie przestawaj się poruszać. Musisz (balansując pomiędzy poczęstunkami gospodarzy) zrzucać depth charges w kanały, gdy te będą akurat się otwierać. Za każdym razem, gdy uda ci się trafić, baza będzie skamleć "O nie, straciliśmy moc" i trafiony kanał zamknie się na cztery spusty. Gdy wszystkie trzy zostaną w ten sposób załatwione, możesz przystąpić do zamieniania bazy w pył.

Bomb Disposal (Bohine, potrzebny magnet, whoosh drive) - Płyń do Abyss, skąd skierujesz swój dziób na południe. Ujrzysz nieco niedysponowany ModelT z trzema dodatkami w postaci groźnie wyglądających bomb tuż za nim. Wykorzystując magnez, dołącz się do jednej z nich, a dzięki whoosh drive przepłyń NAD Abyss, gdzie ją (bombę rzecz jasna) wypuścisz, by się spokojnie zdetonowała. Komputer poinformuje o detonacji, która nastąpi za 5 sekund, ale ty w tym czasie powinieneś być już w drodze po kolejną bombę. Postępuj z nim tak samo i w takim samym tempie. Innego





traktowania wymaga trzecia i ostatnia bomba, która niestety już nie da ci w prezencie pięciu sekund na ucieczkę. Gdy będziesz już z nią wsiał nad Abyss, a musi to być spora wysokość, natychmiast po wypuszczeniu balastu, najszybciej jak tylko możesz, bierz silniki za pas, by jako tako wyjść cało z tej wysoce rozrywkowej zabawy. Jeśli niefortunnie będziesz wciąż sterczal nad Abyss, gdy ładunek będzie spadał, z pewnością kostucha z kosą przyjmie ciebie z otwartymi ramionami.

CIC: Covert Operations (Procha; potrzebny: big ears) - Dopłyń do Touka, gdzie po drodze zobaczysz na radarze migający pomarańczowy punkt, który od tej pory jest twym celem. Podkradnij się



po cichu i wykorzystując big ear, jako doskonały podsłuch, przechwytuj ich wszystkie przekazy radiowe. Dowiesz się wielu cennych informacji z których szczególnie powinna zainteresować się ta o ataku Bohine. Procha nakaże zwrócić szczególną uwagę na statki wroga i rychło będziesz mógł sprawdzić się w tym ostrzeżeniu. Gdy skierujesz się na zachód, 3 statki wroga eskortujące długi wehikuł, rzucą się na ciebie, nie mając zamiaru wylewnie cię witać. Załatw problem metodą, jaką oni zastosowali w stosunku do ciebie i przejmij pod kontrolę bezbronny jak dziecię stateczek.

CIC Recon (Procha, potrzebny ROV) - Wycieczka na Touka Reef, gdzie na zachodzie miasta znajduje się grota, do której ty niedługo wpłyniesz. Gdy dotrzesz do pierwszego rozwidlenia, odwróć łódź w drugą stronę i wyślij ROV dołem w kierunku lewej groty. Cały czas w dół i za roślinnością powinieneś trafić do malej otwartej areny. Gdy obraz zacznie się uspokajać, wciśnij r, przełączając się w ten sposób na swój statek-matkę. Pokonaj nim tę samą drogę, którą przetarł ROV. Gdy obraz w nim zacznie ponownie być spokojny kontynuuj zwiedzanie terenu w ROV. Zakończyć się ono powinno w bazie Bohine tradycyjnie już w pełnym wojskowym rynsztunku. Wciśnij CTRL i niczym James Bond rozpocznij nagrywać sekretne informację, starając się ogarnąć zasięgiem największą część wrogiej bazy. Wykonuj szpiegowską misję do momentu, gdy Procha wyśle ci zbawienną wiadomość o zaprzestaniu akcji i możliwości powrotu do bazy. Skieruj ROV bardzo szybciutko do statku i na pytanie komputera: DOC SUB" odpowiedz jak najbardziej twierdząco. Możesz już spokojnie podkulić ogon i zwiewać w bezpieczne miejsce nie narażając się na bliższe spotkanie z lokatorami przed chwilą co zmonitorowanego terenu.

Covert Operations: Defection (Bohine, potrzebny escape pod) - Najnowszy model statku Procha leży bezużyteczny z powodu defektu niedaleko Rafinery. Udaj się w te strony i następnie, by zlokalizować statek, skieruj się na zachód. Ujrzysz poniewczasie biegający niebieski punkcik na radarze, który w rzeczywistości będzie odpowiadał niedomagającemu pojazdowi. Przyłącz do niego escape pod i gdy transfer załogi uwieńczony zostanie sukcesem, spokojnie odłącz się od niego i poprowadzić bezwładny złom do Beluga. Podróż natychmiast przestanie być spokojna, z winy statków Procha, z których jeden podobnie jak i ty będzie wyposażony w escape pod. Zlikwiduj problem i nadal płyń w kierunku Beluga. Unikaj jednak miast Velcova i Tryton omijając je szerokim łukiem ze względu na ewentualne bliskie spotkania trzeciego stopnia w najmniej spodziewanym momencie. Uważaj również, aby pomiędzy tobą, a holowanym statkiem nie znalazła się jakaś przeszkoda, która mogłaby spowodować niemało zamieszania i szkód podczas tej unikatowej podróży "we dwoje". Na pewno zostaniesz jeszcze zaatakowany, przez intruzów, których czym prędzej się pozbądź (łatwo powiedzieć...), nie zmieniając kursu na Beluga.

Defend Fishing Grounds (Procha, need attractatron) - W Bone Rib Cage znajduje się kilka, bogatych szkółek małych rybek. Na pewno łowy będą dość obfite pod warunkiem, że gdy dopłyniesz na miejsce nie pozwolisz. aby komitet powitalny w postaci statków Bohine wytrącił cię z równowagi. Odpłać im się podobnym powitaniem i po tych towarzyskich konwenansach zabierz się za prawdziwą robotę. Użyj attractatronu, aby zwabić ogłuszone nim rybki do statku. Ogon twego pojazdu oraz odwracający się attractatron powinny zachęcić rybki do zawarcia bliższej znajomości z wyjątkowo atrakcyjnym dla nich obiektem. Powoli, by nie spłoszyć ofiary, poprowadź je do pobliskiej fishboot, gdzie nieświadome niczego przyszłe kolacje, bez oporu pójdą a raczej wpłyną niczym owieczki na rzeź... Aby ukończyć misję powyższą kłusowniczą czynność. należy powtórzyć kilkakrotnie, i dodać jeszcze do tego poszukiwania rybek, gdyż nie zawsze zażywają one kąpieli zaraz przed twym dziobem.

Escort Diplomats (both, zalecane: whoosh drive) - Czeka na cię dyplomatyczne spotkanie w Touka ze statkiem Bohine. Bez zbędnych powitalnych ceremonii (białe chusteczki na kijku itp.) podążaj za nim bez obaw. Podróż i tak nie będzie zbyt długa z powodu rychłego uszkodzenia, którego nabawisz się podczas wyprawy. Nie martw się tym zbytnio, ponieważ komputer powinien szybko uporać się z defektem, a i oceaniczne głębie w końcu nie są takie straszne i myślę, że się już do nich zdążyłeś przyzwyczaić. Gorzej natomiast ma się twój przewodnik, który jakby zapominając o tobie popłynął dalej i ku z swemu niebotycznemu zdumieniu padł ofiarą porwania przez piratów. Odzyskawszy kontrolę na pojazdem, pełną parą używając whoosh drive płyń na odsiecz w stronę obszaru metalowej groty, na północ od Beluga. Spotkasz piracką jednostkę, która choć zbytniej szkody ci nie narobi, to za jeje zniszczenie nikt się na ciebie zapewne nie pogniewa. Nieco dalej ujrzysz dość przykry widok, którego pierwszy plan całkowicie został wypełniony pirackim statkiem, u którego ogona siedzi sobie uwięziona jednostka. Niszcząc wieżyczki strzelnicze, uwolnisz statek, a w nagrodę uraczony zostaniesz krótką scenką.

Escort Prison Sub (Bohine) - Zaakceptuj misję z Touka. Gdy opuścisz bazę, spotkasz się z transportem za, którym powinieneś popłynąć aż do Aquatraz. Kilka łodzi Procha będzie nieporadnie starała się przeszkodzić ci w twych poczynaniach. Najpierw skoncentruj się na statku i używając escape, przejmij więźniów. Następnie zajmujesz się atakującą cię eskortą i po krzyku.

Genocide Weapon (both, potrzebny magnet) - Czeka cię pierwsze spotkanie z machiną znaną wszystkim pod nazwą walker. Łudząco jest ona podobna do tych chodzących żelastw z korpusem na dwóch nogach znanych z Gwiezdnych Wojen. Na north od szkieletu żeber znajduje się obszar, w którym odbędziesz to miłe rande vouz. Podczas walki skoncentruj cały swój ogień na nogach wroga, unikając celowania w górę, po prostu utrzymuj się na naj najniższej pozycji i wal w żelazne



kulasy. Wkrótce oba kikuty zrobią efektowne bum, a wraz z nim korpus zacznie się gwałtownie obniżać z powodu utraty dotychczasowej podpory. Za pomocą magnesu złap tę kupę złomu i przyholuj do Touka Reef. Scenka powinna wynagrodzić trudy misji.





Kill Bohine Queen Jellyfish (Procha, potrzebny reppelertron, zalecany FLR 1000 lub 1500) - Płyń do wschodniej groty Touka, której wejście okaże się pilnie strzeżone przez statek Bohine. Zastosowanie radykalnych środków z twojej strony powinno zmienić jego nieprzyjazny stosunek do ciebie, a najlepiej będzie, jeśli w ogóle przestanie cokolwiek odczuwać. Włącz swój repellertron, by utrzymać maleństwo jellyfish w bezpiecznej odległosci. Użyj flar, aby oświetlić ciemną grotę, jeśli chcesz, możesz zlikwidować maleństwo, ale nie jest to zbytnio konieczne. Wybierz prawą odnogę i podążaj lewą stroną, aż dotrzesz do otwartej przestrzeni. Ujrzysz tam 3 statki Bochine mocno przywiązane łańcuchem do mamusi jellyfish. Stateczna dama wkurzy się mocno na twój widok, i przez swoje rozregulowane nerwy w szarpaninie zniszczy przymocowane do niej statki. Twój repellertron powinien nieco ostudzić jej zamiary i utrzymać ją z dala od ciebie. Ukróć jej mękę i pozwól połączyć się z dzieciątkiem w Krainie Szczęśliwych Mórz. Następnie wysuń escape pod nad stacją i zabierz uwięzionych tam ludzi do Beluga.

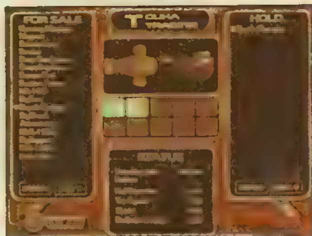
Mutant Fish Attack (Procha, zalecany strong hull oraz mocna broń) - zmutowane jellyfish zaatakowały Tryton Institute i terroryzują mieszkańców elektrycznymi wstrząsami. Upewnij się, że posiadasz w pełni funkcjonalny, mocny pancerz gdyż mutanty nie będą entuzjastycznie nastawione do twych poczynań zmierzających do ich zlikwidowania. Wab je do siebie samym swoim widokiem w małych porcjach, by w ten sposób je likwidować.

Neutralize Nucklear Stockpile (both, potrzebny whoosh drive, radoff, zalecany suck-o-matic) - Płyń do Abyss, gdzie trzy statki Bohine wyjdą ci na spotkanie. Włącz światła i przejdź w tryb whoosh drive. Gdy wjedziesz do groty, miniesz trzech piratów proszących się o unieszkodliwienie. Druga ich porcja będzie czekać na ciebie po obydwu stronach groty. Uważaj, by podczas szarpaniny nie uszkodzić kanistrów nuklearnych. Weź kryształy thorium leżące po lewej stronie i rozpocznij pilne studiowanie budowy wnętrza groty. Będzie ci ta wiedza potrzebna do zrealizowania szybkiej ucieczki, bez zbędnego błądzenia. Najlepiej będzie, jeśli kanistry będziesz niszczyć w następującej kolejności: 3 kanistry w lewym przednim rogu, 1 kanister po prawej stronie na przodzie oraz dwa dokładnie po prawej stronie przy wejściu. Poćwicz troszeczkę powyższy układ, by odnaleźć jak najbardziej optymalną drogę do ich likwidacji. Używaj również whoosh drive za każdym razem, gdy będziesz wychodził na prostą drogę. W tunelu natomiast płyń już pełną parą bez zbędnych ceregieli, nie martwiąc się o uszkodzenia powstałe w wyniku obijania się o ściany, tutaj czas jest



najważniejszy. Jeśli wygrasz ten swoisty wyścig, wybuch zamknie wejście do groty, którą z tak wielkim trudem przed chwilą opuściłeś. W przypadku porażki zostaniesz uwięziony i zapamiętany przez potomnych jako bohater...

Project Armaggedon (both, potrzebny magnet, whoosh drive, ROV) - jest to najtrudniejsza i zarazem ostatnia misja. Najlepszym i najbardziej strategicznym miejscem, z którego powinieneś przejąć misję, jest Beluga Basin, które jednocześnie jest najbliżej położone twego miejsca docelowego. Udaj się na północ od Beluga, gdzie znajduje się rura, przyozdobiona 4 piratami, 2 statkami Bohine i tyleż Procha. Rozpęta się małą bitewka z której jeden pirat popłynie za tobą a drugi po bombę. Ich pierwszych powinieneś zlikwidować, następnie powrócić do bomby i chwycić ją na hol przy pomocy magnesu. Z powrotem przenieś ją do rury i dalej z balastem skieruj się na south, gdzie zostaniesz zaatakowany przez piratów, którzy zmuszą cię od odłączenia bomby. Nie przejmując się zbytnio, skieruj się już odciążony na north i przepłyń sprytnie pod wentylatorem, za którym będzie spokojnie sobie leżeć przeznaczona do zniszczenia żółta skrzynka. Nie zmieniaj kursu, na którego drodze staną ci dwaj piraci oraz dwie łodzie, z których wszystko jest oczywiście przeznaczone do odpowiedniej przeróbki przez ciebie na złom. Ponownie weź bombę i skieruj się do tunelu na zachodzie, gdy tam wpłyniesz, weź kurs na south i zabij dwóch piratów. Zbliż się do okrągłego pokoju, ale jeszcze się powstrzymaj przed przekroczeniem jego progu. Zabij pirackie przeszkadzajki i następnie wypuść bombę w pobliże wejścia do okrągłego pomieszczenia. Znowu małe perturbacje z piratami i można już wpływać do okrąglaka, w którym powinny znajdować się drzwi. Po twojej prawej stronie wyłoni się tunel, do którego natychmiast powinieneś wpłynąć. Podążając jedyną ścieżką, płyń do góry wtedy gdy tylko będziesz mógł, uważając jednocześnie na łodzie. Odwróć się i wpłyń do pomieszczenia znajdującego się nad okrąglakiem i tam zapewne ujrzysz bazę rybacką. Bezwzględnie tęp jej lokatorów, gdy tylko wejdą ci na ogon. Na lewo od wejscia znajduje się czarny przycisk, który należy wcisnąć wypuszczając ROV. Po dokonaniu tegoż czynu, opuść ROV i skieruj się z powrotem do statku, którym wróć po bombę. Drzwi wcześniej zamknięte powinny teraz stać otworem. Przełącz się na external look i z bombą skieruj się do wyjścia jednocześnie przygotowują się psychicznie na nagły wzrost adrenaliny w żyłach. Wypuść bombę w kierunku wyjścia i bezzwłocznie przełącz się na whoosh drive, by jak najszybciej opuścić wybuchowe miejsce. Musisz teraz dopłynąć do miejsca, gdzie był robot. I to wszystko, skończyłeś SUB CULTURE. Fajnie było, co?



Prospectros Wanted (both, potrzebny suck-o-matic albo grappling hook) - Pierwsza i zarazem najłatwiejsza misja w grze, która pozwoli cię się jako tako oswoić ze środowiskiem. Pierwszą czynnością, którą powinieneś wykonać to zaopatrzenie się w suc-o-matic bądź grappling hook. Tak przygotowany wypłyń na poszukiwanie kryształów thorium, które następnie przewieź do Rafinery w celach handlowych. Za sprzedane materiały kup jak najwięcej przetworzonego Thorium, tyle na ile będzie cię stać. Z pełnymi bakami wróć do miasta i przedaj wszystko co przed chwilą kupiłeś. Dzięki temu otrzymasz extra surowe thorium.

Protect Beluga Trawlers (Bohine, potrzebny attractatron) - Misja powyższa klimatem nieco przypomina Procha Fishing, ale jest znacznie od niej trudniejsza i wymaga większych umiejętności wędkarskich. Na północy Beluga spotkasz trzy jednostkii pod banderą Bohine oraz 2 statki Procha, które raczej nie będą zachwycone twoim widokiem. Naiwniacy zarzucą ci łamanie prawa i naruszanie ich wód terytorialnych. Ucisz ich brzęczenie jak najszybicej, by nie marnować cennego czasu. Włącz swój attractatron i przybliżając się do rybek odwróć się do nich ogonem. Zainteresują się twymi zalotnymi manewrami i popłyną jak zahipnotyzowane za nęcącym je obiektem. Płyń bardzo wolno, gdyż rybki inteligencją nie grzeszą i mogą bardzo łatwo stracić cię z pola widzienia (lub raczej ty je). Poprowadź zdobycz prosto do światła wydobywającego się z jednej z łodzi, który już przejmie kontrolę nad ławicą. Gdy już każdy z nich będzie zapełniony zwierzakami, płyń z powrotem do Beluga ze względu na budzących się z zaskoczenia i letargu statków Procha, które czym prędzej rozpoczęły odsiecz swym pobratyńcom.

Rampaging Attack Walker (both) - Czeka cię kolejne miłe (?) spotkanie z jednostką walker, której piraci użyli, by zaatakować wszystko, co się wokół nich rusza. Płyń do nizin, które znajdziesz, płynąc przez wąski tunel na południowym wschodzie Beluga. Bohine oraz Procha ramię w ramię, będą starały się poprzez układanie min zlikwidować natrętnego walkera. Niestety wszyskie bohatersko



zginą, zanim ty przystąpisz do działań wojennych. Zostałeś sam, ale zamiast wpadać w panikę, zwróć swe wszystkie siły prosto na walkera, którego okładaj raz za razem, używając broni wedle własnego gustu i uznania (grunt że ma być silna i skuteczna). Bydle powinno w końcu paść, ale może to troszeczkę potrwać więc bądź cierpliwy.

Rescue Bacau Shuttle (Bohine, potrzebny magnet) - Na północnym wchodzie Velcova wegetuje w uśpieniu wulkan, a obok niego leży uszkodzony, zielono-niebieski statek. Będzie on wyglądał na pojazd Procha, ale Bohine usilnie ci będą wpajać iż jest jednak inaczej. Pilnie obserwowany przez obie strony sporu weż statek i odpowiednio do strony za którą się opowiesz zrzuć go albo nad Velcova (przysługa dla Procha) bądź zawieź go do Touka (Bochine). W drugim przypadku zostaniejsz zaatakowany przez Procha, do których tak naprawdę należał statek, wybór należy do ciebie.

Rescue Minelayers (Bohine, potrzebny ROV, escape pod, torpedy albo ripper) - Jedź nad grotę na zachód od Tryton. Za każdym razem gdy zbliżysz się do rozwidlenia wybierz prawą stronę, by w ten sposób dotrzeć do pola min. Na początek zniszcz tę, która znajduje się w twoim najbliższym sąsiedztwie i ostrożnie przybliż się do następnej w kolejności. Nie przesadzaj zbytnio z tą bliskością, gdyż bezpośredni kontakt raczej nie będzie przyjemny. Przełącz się na daleko dystansową broń (missile albo ripper) i przygotuj do rozwinięcia escape pod. Wypuść ROV pod prawą stronę miny, co umożliwi ci prześliźniecie się pod nimi. Po lewej stronie ujrzysz uszkodzony pojazd, swoim ROV popchnij go jak najdalej od mim. Być może usłyszysz komunikat od załogi statku, by już zaprzestać ich przesuwania, ale nie zwracaj na ich ględzenie uwagi i jeszcze zdziebko ich popchnij. Statek znajduje się na wzgórzu i wykazuje samobójcze tendencje do spadania z powrotem w stronę min. Przełącz się szybciutko na swój statek i strzel w brązowe miny. Na placu boju powinny pozostać jedynie w kolorze srepra, których nie należy niszczyć. Podpłyń do statku i wysuń swój



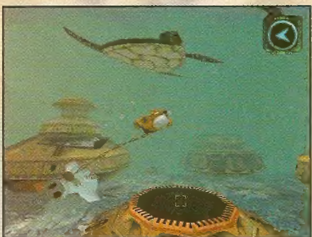


escape pod, który zabierze załogę na pokład. Odłącz się od statku po udanym transferze ludzi i uciekaj, gdyż zaraz nastąpi wybuch. Wróć po ROV i porzuć grotę w taki sam sposób, jak do niej trafiłeś. Kurs na Bohine i misja ukończona.

Reserarch Project: Mutant Fish (Procha, potrzebny magnet, repellertron, zalecany radoff oraz grappling hook) - skieruj się w stronę szkieletu, aż zobaczysz na radarze migający niebieski punkcik, który będzie szukaną zmutowaną rybką. Włącz swój repellertro, tak aby cię nie zaatakowała potworna bestia i postaraj się trzymać jak najbliżej stwora. Gdy dotrze wraz z tobą na ogonie do miasta, skręci na wschód, kierując się prosto do groty. Płyń za nim bardzo blisko dopóki nie dotrzecie razem do jaśniejszego obszaru. Powinien tam znajdować się metalowy, radioaktywny kanister oraz trzy kryształy thorium. Użyj grappling hook, by przeciągnąć krzyształy do Touka. Następnie przełącz się na magnes i wracaj po kanister, który przetransportujesz do Tryton. UWAGA BŁĘDY!!! Z jakichś powodów w wersji D3D nie będzie tam kanistra, który podobno należy samodzielnie znaleźć, przeszukując całą grotę. Najlepiej ukończyć misję w wersji software, a potem z powrotem wskoczyć do D3D.

Retrieve Hijacked Filters (both, potrzebny magnet, zalecany electro bolt) - Misja ta może być uznana za jedną z najdłuższych pod względem jej realizowania, przebiją ją jedynie ostatnie kończące grę zadania. Płyń pod wschodnią grotę Touka Reef i zabij wszystkich napotkanych po drodze piratów, wybierając jedocześnie za każdym razem prawe odgałęzienie. Chwyć magnesem Water Filter i wypuść go nad Touka. Zostaniesz poinformowany, aby jechać nad zachodni Tryton Institiute, gdzie niestety czeka cię spotkanie z dwoma walkerami. Przy jaskini powitaj pierwszą bestię, natomiast wewnątrz groty (tradycyjnie wybierając prawe odnogi) zgotuj miłą niespodziankę drugiej z nich, która niefortunnie usadowiła się tuż za filtrem. Electro bolt oraz gun powinien zlikwidować dwa narosłe problemy. Zgodnie z poleceniem zanieś filtr do Tryton. Kolejna wycieczka czeka cię do Abyss, gdzie po drodze spotkasz towarzyskich piratów pilnujących filtru. Rychło powinien on zostać przeniesiony do Beluga. Ostatni z nich znajduje się w Aquatraz, tym razem może się on pochwalić nieco większą ochroną od swych poprzedników. Zlikwiduj najpierw wieżyczki z działkami i następnie przejmij pieczę na całą resztą bandy. Filtr powinien znaleźć się w Velcova.

Save Procha Prisoners (Procha, potrzebny escape pod) - statek z więźniami na pokładzie opuszcza Touka Reef i kieruje swój dziób w stronę



Aquatraz. Podążając tym szlakiem, powinieneś ujrzeć po jakimś czasie na radarze pomarańczowy punkcik eskortowany przez cztery jemu podobne znaczki. Gdy zbliżysz się do konwoju, nadgorliwa dwójka ochroniarzy rzuci się na ciebie, więc zgodnie z ich prośbą odpowiednio potraktuj ich jako pierwszych. Po zlikwidowaniu wszystkich natrętów, podpłyń nad eskortowaną już tylko przez ciebie jednostkę i wysuń escape pod. Wystarczy już tylko cierpliwie poczekać na wyłączonych silnikach.

Student Sub Trapped in Mine (Procha, potrzebny magnet) - Wpłyń do groty znajdującej się nad zachodnim Tryton. Wybierając zachodnią odnogę, napotkasz na swej drodzę budowlę blokującą ścieżkę. Nie tracąc czasu, uderz w nią i płyń dalej bez większych uszkodzeń w głąb, aż dotrzesz do uszkodzonego statku. Odholuj go na zewnątrz jaskini, używając do tego magnesu. Twoje poczynania nie spodobają się kilku pirackim stateczkom, które bardzo obrazowo wyrażą swe niezadowolenie wynikajace z obcowania z nimi. Możesz na chwilę wypuścić ratowany statek, aby mieć wolne moce przerobowe do walki, z najeźdźcami, ale nie jest to konieczne. Bądź co bądź statek musi zostać bezpiecznie odholowany do Tryton.

Thwart Terrorists (Bohine, potrzebny escape pod, zalecany ripper) - Przyjmij misję z Touka i wypływając z miasta od razu skieruj się na północny zachód. Powinieneś ujrzeć ModelT skierowany w kierunku monstrualnego szkieletu. Obszar ten został całkowicie dookoła pokryty minami. Musisz zniszczyć wszystkie miny , na które ModelT ma zamiar się pięknie wpakować. Ripper będzie w tym przypadku nalepszym narzędziem do oczyszczania terenu. Marynarze będą potrzebowali aż czterech prób, by skutecznie przejąć statek. Najpierw zestrzel wszystkie miny znajdujące się na jego ścieżce i następnie, gdy zacznie się oddalać od obszaru, wysuń escape pod nad jego ogonem. Niestety próba zakończy się porażką i będziesz musiał koleny raz przyłączyć się w innym miejscu. Przez ten czas ModelT odwróci się i z powrotem zacznie nieuchronnie kierować się stroną min. Gdy marynarze wejdą na jego pokład, schowaj pod i ponownie oczyść teren z min. Tym razem gdy balansujący bezwładnie statek minie obszar min, wysuń pod na prawym bądź lewym skrzydle. Niestety załoga ponownie poinformuje o porażce, gdy powtórzysz manewr po drugiej stronie wynik będzie ten sam. Tym razem wysuń escape pod bezpośrednio na dziobie statku, jednocześnie oczyszczaj ścieżkę przed sobą. ModelT skieruje się w stronę budynków Touka i marynarze tym razem również zakończą swe odwiedziny na pokładzie z pozytywnymi wynikami. Misja zostanie ukończona.

Volcanic Disaster (Procha, potrzebny charge launcher) - Wulkan na północnym wschodzie Velcova zaczął się budzić ze swego długiego uśpienia, wykazując zarazem niezadowolenie z zaistniałej sytuacji. Zdeterminowani naukowcy w pośpiechu wysunęli hipotezę, która ma zaradzić temu "lawinowemu" problemowi. Płyń pod rozhulany wulkan i uważając na wydobywające się z jego wnętrza pociski postaraj się utrzymywać nad jego otworem jak najmniejszą wysokość. Z tej pozycji spuszczaj bloki, unikając jednocześnie wystrzeliwanych na zewnątrz śmiercionośnych kawałków. Odetchnąć będziesz mógł dopiero, gdy ujrzysz odpowiedni komunikat kończący misję.

Jaspin

ID4 - INDEPENDENCE DAY

Wejdź do głównego menu i wpisz się (jako imię gracza)

LIVE FREE	- niewidzialność
TOURIST	- możesz wybrać level gry
GO POSTAL	- damage bonus, broń, szybsze przeładowywanie
FOX ROX	- wybierasz poziom gry
GODZILLA	- sprawdźcie sami ;-)
MR HAPPY	- wybierasz samolot
KYRA NR	- masz to wszystko, co był opisane powyżej
GREG FM	- masz WSZYSTKO, co jest do "scheatowania" w grze
SCOTTYWAR	- j/w

IGNITION

Wpisz to na tytułowym screenie (powtórne wpisanie anuluje cheat).

SVINPOLE	zmiana punktu widzenia kamery
SKUNK	a to jeszcze ciekawsze ujęcie
FILMJOLK	mała sztuczka z ekranem
SLASKTRATT	masz do wyboru wszystkie samochody
SURMULE	dostęp do wszystkich tras
STRINGS	???

IMMORTAL

Kody:
2 - 757FC10006F70
3 - IA3D620000E10
4 - D9B3531010EB0
5 - B57F943000EB0
6 - 563FF53010A41
7 - C250F63010AC1
8 - EO11F730178C1

IMPERIALISM

Naciśnij CTRL, kliknij na globie i wpisz Pippin. Wybierz czerwony kraj - i masz wszystkie surowce (ale wcześniej musisz mieć kopalnię).

IMPERIUM GALACTICA

Naciśnij Shift i wpisz KAROLY. Teraz wprowadź cheaty:c - wszystkie kolonie (i nie tylko)

v - duuużo kasy
5 - Rank 1 (LT)
6 - Rank 2 (CPT)
7 - Rank 3 (CMDR)
8 - Rank 4 (ADM)
9 - Rank 5 (GREAT ADM)

INCREDIBLE HULK

LEVEL 1 - 10C80B7C7C
LEVEL 2 - 10C82E5E54
LEVEL 3 - 80D82E206E
LEVEL 4 - 00D02702BA

INCREDIBLE MACHINE, THE

Wpisz RHOMBUS a będziesz miał dostęp do wszystkich etapów gry.

INDIANA JONES III

Wpisz "IEHOVAH" na ekranie tytułowym. Klawisze L, 1, 2 umożliwią zmianę etapu.

INDIANA JONES IV

W kasynie kup żetony za wszystkie pieniądze. Postaw 5 dolarów na czerwone. Jeśli na ruletce wypadnie teraz czarne, to przy następnym zakręceniu będzie czerwone i na odwrót.

INTERSTATE '76

Podczas "T.R.I.P. mission", wciśnij CONTROL oraz SHIFT i napisz: getdown. Zostaniesz natychmiast... zaatakowany przez wrogów, ale po zniszczeniu twego pojazdu przeniesiesz się do następnej misji (a przy okazji otrzymasz nieco stuffu).

•Wpisz się jako:

RETPOCILEH	- latasz helikopterem
KNAT	- jeździsz czołgiem

JAZZ JACKRABBIT

Spauzuj grę klawiszem P i SPACE. Teraz wpisz na klawiaturze z SHIFTem (duże litery!):

LAMER	- przeskok levelu,
BOUF	- pełne zdrówko i nieśmiertelność,
SABLE	- zwiększa szybko ci i skoki,
DOOM	- wrogowie są szybsi i wytrzymalsi,
KEN	- DOS,
MARK	- zabija Jazza,
HOCUS	- teleport,
CTRIKE	- spróbuj (latająca decha),
HOOKER	- bonus level,
GUNHED	- full broni i ammo.

•Inna wersja cheatów

Kody wpisuj następująco: wciśnij P, potem BACKSPACE i wpisz:

Cstrike	- latająca decha,
Bad	- pomocny ptaszek,

Inne cheaty: arjan, check, ddmark, gretz, tim.

JEDI KNIGHT

•wersja demo
Naciśnij t, wpisz jeden z poniższych cheatów, naciśnij Enter.

God Mode:	jediwannabe on
Latamy:	eriamjh on
Broń:	red5 on
Przedmioty:	wamprat on
Wyższy poziom Mocy:	deeznuts on
Zdrówko:	bactame on
AI off:	whiteflag on
Coś dla anemików:	slowmo on
Next Level:	thereisnotry on
Master of Light:	imayoda on
Master of Dark:	sithlord on
Mapa:	5858lvr on
Full Mana:	yodajammies on

•pełna wersja gry

Naciśnij t, wpisz jeden z poniższych cheatów, naciśnij Enter.

thereisnotry —	przeskakujemy poziom
whiteflag * —	włączamy wyłączamy AI
deeznuts —	zwiększamy poziom mocy
eriamjh —	latamy
jediwannabe * —	nietykalność
red5 —	broń
wamprat —	znajdźki
yodajammies —	mana
raccoonking —	uber jedi (?)
imayoda —	Light Master
sithlord —	Dark Master
5858lvr —	mapa
slowmo * —	powoli, powoli
pinotnoir * —	restart etapu z daną bronią

Zamiast * wpiszcie 0 [off] lub 1 [on]. Pomiędzy cheatem a cyfrą powinna być jedna spacja - np. jediwannabe 1. Wpisanie samego cheata bez liczby traktowane jest jako wpisanie go z 0.

JET STRIKE

Kody:
2 - JHALMROB
4 - VZQRUDOP
6 - NFYHOTAR
8 - TREFCPMJ
9 - XHYJMUKX
10 - HHSFMBQX
11 - HXEXWPWV

JOHNNY BAZOOKATONE

Kody:

poziom 1 - więzienie	- ZARTACLA
poziom 2 - hotel	- RINGMYBEL
poziom 3 - kuchnia	- SCRAMBLED
poziom 4 - szpital	- ANASTHETIC
poziom 5 - apartament	- ETAGLLEH

JOINT STRIKE FIGHTER

Stosuj kombinacje klawiszy:

ctrl+T+U - turbo Speed (mach 10000)
ctrl+C+O - kończysz zwycięsko daną misję
ctrl+G+O - porażka w danej misji
ctrl+G+U - amunicja
ctrl+ctrl+s - zgrywasz ekran (screenshot)
ctrl+ctrl (lewy i prawy) - dostęp do wszystkich maszyn

JUNGLE STRIKE

Wpisz jako kod MMMMMMMMM (9 razy M) - będziesz miał dostępnych wszystkich "MISSED IN ACTION".

•Kody:
2. 2MMMLMMMV
3. 9BNP3MMMX
4. 9BB#JNMMC
5. YVVK4NMM5
6. YVCPPVMM9
7. MCX#LCMMR
8. MC2#LXMMQ
9. MCLXDZMMV

JURASSIC WAR

Naciśnij Enter w czasie gry i wpisz:

FOOD	- 50,000 jednostek jedzonka.
NEXT	- następny level

KATHARSIS

Kody do poziomów:
1-1 : BEE
1-2 : SHIELD
1-3 : WHIRLWIND
1-4 : ELECTRICITY
2-1 : BOMBSHELL
2-2 : BORER
2-3 : SWITCH
2-4 : HEAT
3-1 : LEVIATHAN
3-2 : RAINBOW
3-3 : SPRINGER
3-4 : BAD DREAM
4-1 : ANTENNAE

4-2 : SLEDGEHAMMER
4-3 : CAVITY
4-4 : BULLET RAIN
5-1 : GIANTS
5-2 : PRIME TEAM
5-3 : XL SHIPS
5-4 : BLOOD BATH

KILLING TIME

Wpisz:
SCOOBYSNACK - 200% energii
IDKFA - przykra niespodzianka...
IAMAPOOPHEAD - God-mode
WHOOPDANG - broń i amunicja

L.A. BLASTER

Wpisz:
/CRYOEASY - EASY MODE (brak turystów)
/CRYOEASY2 - j/w, ale bez mutantów
/CRYOGOD - GOD MODE
/CRYOCRED - 99 credits
/CRYOMAD - miotacz ognia
/CRYOOD - OD CAR
/CRYOSZ - SZ SURF
/CRYOSMx - start od levelu x (jeśli nie działa, wstaw spację przed numer etapu)
/CRYOSTEVIET - MINI-CAR

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Naciśnij ESC i wpisz:
LIFE - wiadomo
MAGIC - full magii
FULL - wszystko na maksa
GOLD - 50 monet
CLOVER - Clover
BOX - Clover Box
PINGOUIN - Meca-Penguin

LEMMINGS

Kody:

MAYHEM	FUN	TRICKY	TAXING
1 -Start -	HBANLMFPDV	MFIBAJLNFS	NHMFHFALHV
2 IJHLDJBCCW	BINLMFHQDO	FIBIJLMOFL	HMFHFINMHO
3 NHLDHBADCR	BAJHLDIBEO	IBANLMFPFY	MFHFAJLNHX
4 HLDHBINECK	IJHLDIBCEX	BINLMFIQFR	FHFIJLMOHQ
5 LDHBAJLFCT	NHLDIBADEV	FAJHLDHBGT	HFANLMFPHN
6 DHBIJLLGCM	HLDIBINEEN	IJHLDHFCGM	FINLMFHQHW
7 HBANLLDHCJ	LDIBAJLFEW	NHLDHFADGJ	FAJHLDIBIW
8 BINLLDHICS	DIBIJLLGE	HLDHFINEGS	IJHLDIFCIP
9 BAJHMDHJCU	IBANLLDHEM	LDHFAJLFGL	NHLDIFADIM
10 IJHMDHBKCN	BINLLDIIEU	DHFIJLLGGV	HLDIFINEIV
11 NHMDHBALCK	BAJHMDIJEX	HFANLLDHGR	LDIFAJLFIO
12 HMDHBINMCT	IJHMDIBKEQ	FINLLDHIGK	DIFIJLLGIX
13 MDHBAJLNCM	NHMDIBALEN	FAJHMDHJGM	IFANLLDHIU
14 DHBIJLMOCV	HMDIBINMEW	IJHMDHFKGV	FINLLDIIIN
15 HBANLMDPCS	MDIBAJLNEP	NHMDHFALGS	FAJHNDIJIP
16 BINMLDHQCL	DIBIJLMOEY	HMDHFINMGL	IJHMDIFKIY
17 BAJHLFHBDO	IBANLMDPEV	MDHFAJLNGU	NHMDIFALIV
18 IJHLFHBCDX	BINLMDIQEO	DHFIJLMOGN	HMDIFINMIO
19 NHLFHBADDV	BAJHLFIBFR	HFANLMDPGK	MDIFAJLNIX
20 HLFHBINEDN	IJHLFIBCFK	FINLMDHQGT	DIFIJLMOIQ
21 LFHBAJLFDW	NHLFIBADFX	FAJHLFHBHW	IFANLMDPIN
22 FHBIJLLGDP	HLFIBINEFQ	IJHLFHFCHP	FINLMDIQIW
23 HBANLLFHDM	LFIBAJLFFJ	NHLFHFADHM	FAJHLFIBJJ
24 BINLLFHIDV	FIBIJLLGFS	HLFHFINEHV	IJHLFIFCJS
25 BAJHMFHJDX	IBANLLFHFP	LFHFAJLFHO	NHLFIFADJP
26 IJHMFHBKGQ	BINLLFIIFY	FHFIJLLGHX	HLFIFINEJY
27 NHMFHBALON	BAJHMFIJFK	HFANLLFHHU	LFIFAJLFJR
28 HMFHBINMOW	IJHMFIBKFT	FINLLFHIHN	FIFIJLLGJK
29 MFHBAJLNDP	NHMFIBALFQ	FAJHMFHJHP	IFANLLFHJX
30 FHBIJLMODY	HMFIBINMFJ	IJHMFHFKHY	FINLLFIIJQ

LEMMINGS 2

1 - Start -
2 IHRTDLCCAR
3 LRTDLCADAO
4 RTDLCILEAH
5 TDLCAHTFAO
6 DLCIHVTGAJ
7 LCALVTDHAG
8 CILVTDLIAP
9 CAIPUDLJAQ
10 IHRUDLCKAK
11 LRUDLCALAH
12 RUDLCILMAQ
13 UDLCAITNAI
14 DLCIHTUOAQ
15 LCALVUDPAP
16 CILVUDLQAI
17 CAHRTFLBBL
18 IHRTFLCCBE
19 LRTFLCADBR
20 RTFLCILEBK

LEMMINGS 3D

2 NASTALIK
3 PADUASOY
4 BRELOQUE
5 OCHIDORE
6 CECROPIA
7 KABELJOU
8 DOUMPALM
9 HABANERA
10 PARERGON

LETHAL WEAPON

Kody:
1 - ASCONL
2 - EECLIF
3 - RFLPLE
4 - SCAENA
ALT+Y+J - nieśmiertelność,
ALT+Y+K - amunicja.

LEW LEON

Wpisujemy w dowolnej chwili:

XXDOC - chwilowa nieśmiertelność i niewidzialność
XXSCORPIK - j/w
XXTOMEK - dostajesz 1 życie
XXKATE4EVER - zbroja Predatora (niewidzialność + supercios)
XXLEON - max. energia
XXTEPE - inwersja sterowania
XXCYBERIUS - cała posiadana broń (z wszystkich etapów - ale jeśli będziesz chciał użyć broni, która nie wy stępuje w danym etapie to gra się zawiesi)
XXJACK - latanie (tylko w etapie Kadmar 1)
LEOTEAM - każdorazowe wpisanie tego cheatu wyświetli zdjęcie kolejnego programisty tej gry (oraz jednego muzyka na deser)
I mniej przyjemne cheaty:
XXDLUGI - śmierć lwa (utrata wszystkich żyć)
XXZIBI - minus jedno życie
XXLESTER - gra się zawiesza
IDDQD - jak wyżej

LION KING

Na planszy tytułowej wpisz DWARF, w czasie gry:
L - następny poziom,
H - regeneracja energii

LOADRUNNER: MAD MONKS REVENGE

Aby wejść w cheat-menu, musisz:
•Spod Windows'95
W menu głównym kliknij na górny lewy róg ekranu i wpisz:
CTHULU (w wersji v1.2) lub ZOG (v1.3). Powinien rozlegnąć się dźwięk.
Teraz użyj klawiszy: T, Z, U, G, H, J, B, N, M, po czym naciśnij TAB.

•Spod DOSa
Naciśnij CTRL i F3

LOADSTAR

Podczas gry (ew. podczas spauzowanej gry) wpisz:
XYZZYMMMM - spotkasz bossa.
BAMBAMBAM - duża szybkostrzelność

LOGICAL

Do każdego etapu możesz dostać się bez wpisywania hasła. Wystarczy aby na ekranie tytułowym wpisać:
ELOWANTS i numer etapu.
Wpisz hasło THE FINAL CUT lub ABRAKADABRA, aby wejść do trybu edycji planszy.
Możesz też wpisać "HUGO SAYS XX" (XX - dowolny numer poziomu).

LONGBOW 2

Wpisz: IWANNASEE podczas wyświetlania creditsów... i poczekaj cierpliwie do ich końca.

LOST VIKINGS 2

Kody do poziomów:
1 - NTRO
2 - 1STS
3 - 2NDS
4 - TRSH
5 - SW1M
6 - W0LF
7 - BR4T
8 - K4RN
9 - B0MB
10 - WZRD
11 - BLKS
12 - TLPT
13 - GYSR
14 - B3SV
15 - R3T0
16 - DRNK
17 - Y0VR
18 - 0V4L
19 - T1N3
20 - D4RK
21 - H4RD
22 - HRDR
23 - L0ST
24 - 0B0Y
25 - H0M3
26 - SHCK
27 - TNNL
28 - H3LL
29 - 4RGH
30 - B4DD
31 - D4DY

Wpisz też:
CR3D - Credits
CH3T - Dunno :) (?)
W4RP - mały awansik
GHST - nietykalność

SPECJALNE JUBILEUSZOWE WYDANIE!!!

PEŁNE WERSJE:
• BATTLECRUISER 3000AD
• KAJKO I KOKOSZ
• NAVY STRIKE

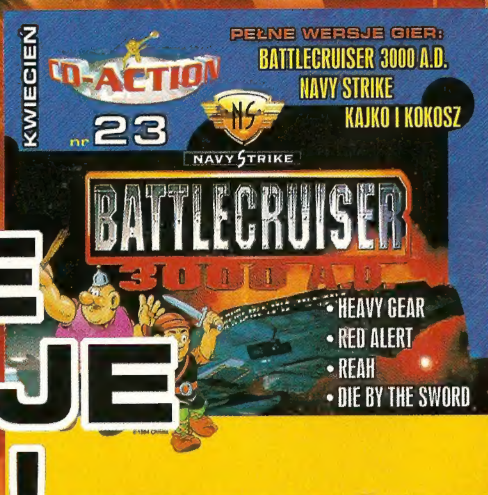
KONKURS: WYGRAJ AWE 64

CD-ACTION

Numer 04/1998 (23)
Kwiecień 1998

cena 13 zł 99 gr

2 LATA JESTEŚMY RAZEM



PEŁNE WERSJE GIER!!!